Video telah menjadi salah satu alat komunikasi yang ampuh. **Video Kampung**, salah satu dari berbagai jenis video yang ada, merupakan video yang dibuat oleh warga suatu kampung, untuk kepentingan seluruh warga, sebagai alat penyebaran informasi, alat bantu pendidikan, alat berbagi pengetahuan, serta alat pengungkap segala persoalan dan permasalahan warga kampung. Dengan sedikit kerja keras, kemauan untuk bekerjasama, dan kegigihan untuk belajar, membuat video kampung tidaklah sesulit yang kita bayangkan.

www.AkademiSamali.org

ISBN 978-979-17845-0-4
9 789791 784504

MEMBUAT Video Kampung

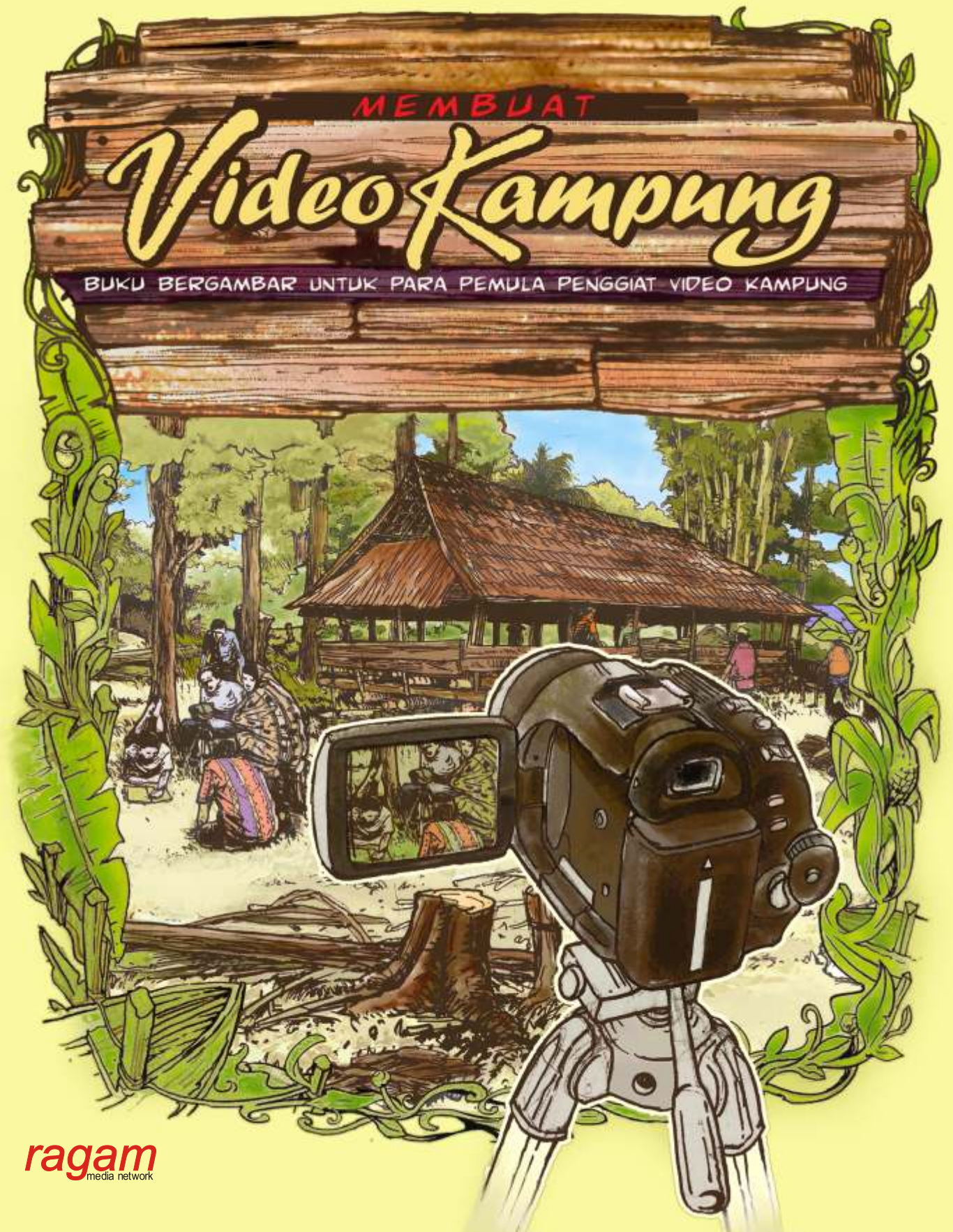
ragam media network

MEMBUAT

Video Kampung

BUKU BERGAMBAR UNTUK PARA PEMULA PENGGIAT VIDEO KAMPUNG

ragam
media network

MEMBUAT
Video Kampung
BUKU BERGAMBAR UNTUK PARA PEMULA PENGGIAT VIDEO KAMPUNG

ragam
media network

Membuat Video Kampung

Kata Pengantar :
AVI MAHANINGTYAS
ROEM TOPATIMASANG

Penulis Naskah Awal
ARIANI DJALAL
ARYO DANUSIRI

Pengarah Seni
BENG RAHADIAN

Penulis Skenario
WIDYARTHA HASTJARJA

Pembuat Storyboard
ARIF YUNTORO

Sampul Buku
ARIF HIDAYATULLAH

Penggambar
DIYAN BIJAC
YUL CHAIDIR

Penata Letak
ARIF HIDAYATULLAH
YUDIS

Penyelaras
ARIANI DJALAL
ARIF HIDAYATULLAH
AVI MAHANINGTYAS
DWI RAHARDIANI
HARIJANTO SUWARNO
WIDYARTHA HASTJARJA

Manajer Proyek
ARIANI DJALAL

Bendahara
YUNI SARE

Traffic
WIDYARTHA HASTJARJA

Pembantu Umum
KAROLI

184 hal, 19.5 x 24 cm
ISBN 978-979-17845-0-4
Cetakan Pertama, April 2008

Diterbitkan oleh:
Ragam Media Network
Dengan dukungan dari SGP GEF Indonesia

Perkumpulan Ragam adalah perkumpulan nirlaba yang didirikan pada tahun 2007,
berkarya untuk meningkatkan peran komunitas melalui media video.

DAFTAR ISI

Mengelola Sendiri Pengetahuan Kampung

Membuat sendiri video tentang lingkungan sekitar dan interaksi kita dengannya, dapat bermanfaat bagi gerakan komunitas dalam memperkuat akses dan kendali pada sumberdaya alam. Gambar-gambar yang direkam dan di-*edit* sendiri oleh komunitas lebih jujur membeberkan kekuatan dan kelemahan komunitas. Dan, tanpa mengurangi kepercayaan terhadap kemampuan orang luar untuk menggali dan menginterpretasikan, komunitas berpotensi untuk dapat lebih lengkap mengungkap rinci-rinci istiadat yang akan menjadi penting dalam susunan mozaik prosesi kehidupan mereka. Video kampung menjembatani kesenjangan antara konteks perjuangan kampung dengan pemahaman para penentu kebijakan. Gambarnya lebih kuat dalam menyampaikan bahasa tutur dari para tokoh masyarakat dan adat, para perempuan dan anak-anak muda yang akan turut mengelola sumberdaya alam, namun sering kali tak didengarkan suaranya. Contohnya dapat disimak dalam beberapa film pendek yang disertakan pada buku bergambar ini.

Buku bergambar ini merupakan rangkuman hasil pengamatan dan catatan pembelajaran dari pelatihan video kampung serta berbagai riset. Buku bergambar ini juga memuat introspeksi hasil diskusi publik tentang video yang mampu membuat perubahan, terutama pada komunitas yang jauh dari pusat pemerintahan, keramaian bisnis dan pengadaan teknologi.

Video kampung menjadi salah satu alat pengukur keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan bersama dalam kegiatan yang didukung oleh GEF SGP Indonesia. Bekerja sama dengan kelompok-kelompok dengan metode pengelolaan pengetahuan dan penyampaian informasi melalui tradisi oral adalah tantangan tersendiri. Video kampung menjadi salah satu alat pengukur keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan bersama dalam kegiatan yang didukung oleh GEF SGP Indonesia. Bekerja sama dengan kelompok-kelompok dengan metode pengelolaan pengetahuan dan penyampaian informasi melalui tradisi oral adalah tantangan tersendiri. Pada tahun 2004, kami merintis pembuatan proposal video, yaitu pendokumentasian aspirasi Anak Rimba di Makekal Hulu, Jambi, yang tidak biasa menuliskan pikiran dan rencana mereka. Pembelajaran ini kemudian berkembang menjadi kebiasaan dalam

pengumpulan data berbasis visual, dalam bentuk foto maupun video. GEF SGP Indonesia telah mendukung beberapa lokalatih dan forum belajar bersama bagaimana memanfaatkan kamera sebagai alat perekam perubahan ekologis dan sosial. Pada tahun 2005, diselenggarakan pelatihan untuk teman-teman di Ngata Toro, yang dilanjutkan dengan pelatihan membuat film kampung berdasarkan pendekatan partisipatif dan dari perspektif konstituen di Bali dan Aceh, pada tahun 2006-2007. Dengan penerbitan buku bergambar ini, kami berharap pembelajaran dapat menyebar lebih cepat dan menjangkau kelompok-kelompok masyarakat yang lebih luas. Penerbitan buku bergambar ini adalah ajakan untuk berkomunikasi dan berjaringan bagi semua lembaga dan individu pendukung pengelolaan pengetahuan kampung oleh orang kampung sendiri. Buku pengetahuan yang hidup dengan harapan akan terus berkembang dan dikembangkan sebagai pengetahuan bersama.

Di dalam buku bergambar ini terdapat kumpulan pengalaman banyak pihak yang disumbangkan dengan ketulusan hati. GEF SGP Indonesia berterimakasih kepada para penyumbang pikiran, tenaga, pengetahuan teknis dan dorongan moril dari teman-teman di Konfiden, LMA Ngata Toro, Ragam, Ford Foundation, PPLH Bali, Orang Rimba Rombong Makekal Hulu, Sokola, Kelompok Nelayan Karya Segara, Yayasan Pengembangan Kawasan, Komunitas Lhok Bubon. Proses penyusunan buku ini dibantu oleh dedikasi tanpa lelah Ariani Jalal (Ragam), Akademi Samali, dan Dwi Lestari Rahardiani. Diskusi metodologi dan refleksi pembelajaran dalam buku bergambar ini disarikan dari pembahasan dan praktik *trial-error* hingga larut malam bersama Dedy Arnov, Alex Sihar, Aryo Danusiri, Ahmad Suwandi, Patrick Anderson, Ery Damayanti, Baehaqie Ahmad, Dodi Rokhdian, Ruby Emir, M. Rizal, Tengku Irwansyah, Daniel Rudi Haryanto, Idaman Andarmosoko, Harijanto Suwarno, dan beberapa sahabat lain. Proses pembelajaran tidak mungkin terjadi tanpa dukungan dari Panitia Pengarah Nasional GEF SGP Indonesia dan Tim Manajemen Program Global GEF SGP yang telah mengambil keputusan untuk melakukan eksplorasi wacana untuk meningkatkan pelayanan program untuk masyarakat marginal.

Akan sangat senang untuk mendapatkan kritikan dan catatan balik untuk memperbaiki pendokumentasian pembelajaran bersama berikutnya.

Salam kampung dan selamat berkarya.

Jakarta, 29 Februari 2008

Avi Mahaningtyas
Koordinator Nasional
GEF SGP Indonesia
www.sgp-indonesia.org

Tepat Guna Video Kampung

Apakah anda termasuk orang yang asing dengan teknologi? Kalaupun jawabannya iya, anda pun tak perlu menjauhi buku ini. "Video Kampung" ini dipersembahkan bagi anda yang jarang menyentuh teknologi, tetapi penasaran dengan video. Buku ini diupayakan agar anda akrab dengan teknologi. Karena secanggih apapun teknologi diciptakan atas dasar fungsi dan kegunaannya. Mengkampungkan video yang merupakan teknologi Barat akan membawa hasil yang menarik bila disertai dengan keterampilan dan daya cipta. Hasilnya lebih banyak untuk kepentingan kalangan terbatas, bukan untuk ditayangkan di gedung bioskop.

Banyak orang menganggap teknologi hanyalah hasil kemajuan ilmu pengetahuan masa kini, berkaitan dengan mesin canggih, serta jauh dari kehidupan perkampungan. Padahal, dalam bahasa Latin: *machina;* atau Yunani: *mekhane*, *mekhos*, kata itu berarti "alat" atau "perkakas pintar" buatan tangan dan otak manusia.

Jadi, alat atau perkakas tradisional yang paling sederhana, seperti, sapu lidi adalah karya "teknologi". Memang kurang canggih dibanding mesin penyedot debu. Teknologi sebenarnya bukanlah soal "canggih" atau "tidak canggih", tetapi soal "ketepatgunaan". Rumah-rumah modern di kota sekalipun sampai sekarang masih tetap menggunakan sapu lidi untuk membersihkan pekarangan.

Soal kemanfaatan inilah yang mestinya mendasari apa yang disebut sebagai "video kampung". Mesin kamera video adalah karya teknologi modern. Apakah alat itu benar-benar bermanfaat bagi orang kampung, tergantung pada cara bagaimana alat itu digunakan dan untuk tujuan apa. Kamera video bisa saja cuma perkakas untuk "menaklukkan hati" orang kampung, menguras uang mereka, kemudian digunakan tak lebih dari sekadar barang mainan dan alat hiburan murahan. Jika orang kampung tak diajari apa sebenarnya perkakas canggih ini, mereka hanya akan menjadi "korban teknologi" atau pemakai teknologi tanpa daya cipta.

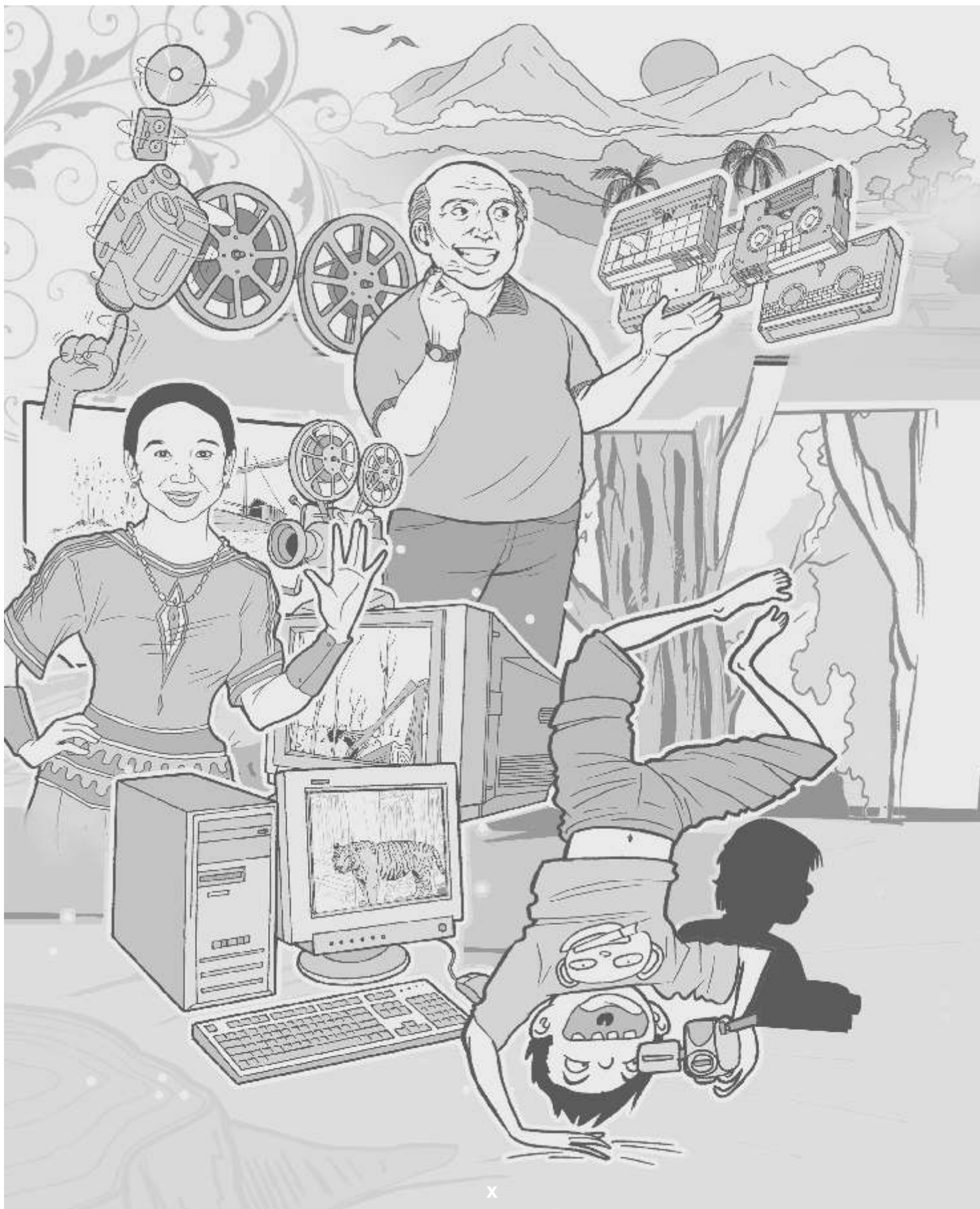
Saya teringat pada seorang pembuat film profesional India, Mrinal Sen. Dia membuat film dengan cara unik, tidak lazim, menentang berbagai "aturan baku" dunia perfilman pada umumnya. Dia memfilmkan hal-hal yang jarang disentuh oleh para pembuat film komersial. Dia mengangkat kehidupan sehari-hari yang sangat nyata tanpa bumbu berlebihan, nyaris apa adanya, seperti: kemiskinan, kelaparan, dan penderitaan rakyat kecil. Filmnya yang berjudul *Interview*, bercerita tentang seorang anak muda yang meminjam stelan jas lengkap untuk wawancara kerja.

Sehari sebelumnya, pergilah dia ke toko binatu untuk mencuci dan menyetrika stelan jas pinjaman itu, tetapi dia terjebak di tengah kerumunan buruh yang sedang berunjuk rasa minta kenaikan upah. Kerusuhan terjadi dan stelan jas pinjamannya hilang di tengah kekacauan. Yang tak kalah bagusnya adalah Bhuvan Shome, film tentang seorang pegawai yang berusaha hidup jujur tapi akhirnya korupsi karena semua orang di sekitarnya korup — mirip dengan film Sumanjaya, Renungkanlah Si Mamat, seorang guru jujur yang dipaksa keadaan untuk korupsi, dan akhirnya menderita seumur hidup karena merasa bersalah.

Dalam suatu wawancara, Mrinal Sen menjelaskan pandangannya sebagai pembuat film. Katanya, media film itu hampir seluruhnya berkaitan dengan penggunaan teknologi modern dari kebudayaan Barat, yang berbeda dengan kebudayaan Timur, seperti India (juga Indonesia). "Kita harus mengakali agar peralatan teknologi canggih perfilman itu lebih sesuai dengan kebutuhan dan keperluan kita sendiri, bukan mengikuti saja semua ketentuan dari kebudayaan asalnya. Karena kita belum bisa membuat perkakas tandingannya, masih harus menggunakan peralatan bikinan orang lain, maka kita akali saja cara memakainya sesuai dengan tujuan kita sendiri. Kita mencoba terus menerus, mengembangkan cara baru yang berbeda dan tidak kompromi sama sekali dalam hal-hal yang prinsip."

Mungkin sikap Sen inilah salah satu yang paling penting dipahamkan kepada mereka yang berminat terlibat dalam proses pembuatan "video kampung". Ibarat kearifan Cina Kuno atau falsafah Zen Jepang: "Jika tak punya senjata ampuh atau tak kuat melawan dengan kekuatan sendiri, gunakan senjata atau kekuatan lawan untuk memukulnya balik". Selamat berkarya, semoga sukses.

Yogyakarta, Imlek 2008
ROEM TOPATIMASANG
Perintis Video Kampung di Indonesia

PENYUSUN
Video Kampung
Penyelaras AVI MAHANINGTYAS
Pengarah Seni BENG RAHADIAN
Penulis Naskah Awal ARYO DANUSIRI
Penggambar DIYAN BIJAC
Penulis Naskah Awal | Penyelaras | Manajer Proyek ARIANI DJALAL
Penyelaras DWI LESTARI RAHARDIANI
Penulis Skenario | Penyelaras |Traffic WIDYARTHA HASTJARJA
Pembuat Storyboard ARIF YUNTORO
Penggambar YUL CHAIDIR
Penata Letak YUDIS
Penyelaras HARIJANTO SUWARNO
Pembantu Umum KAROLI
Penata Letak | Penyelaras ARIF HIDAYATULLAH
Bendahara YUNI SARE

BAB. I "VIDEO KAMPUNG"

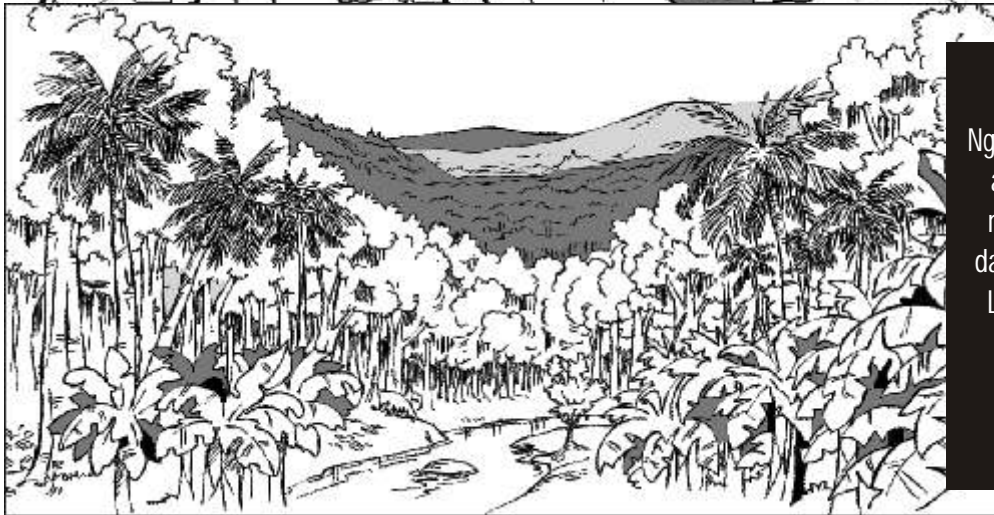
INI ADALAH SKETSA
LUKISAN,
DAN FOTO.
GAMBAR-GAMBARNYA DIAM, TAK BERGERAK, TAK BERSUARA.
GAMBAR-GAMBAR ITU SEPERTI “MATI”.

INI ADALAH BIOSKOP atau LAYAR LEBAR,
TELEVISI,
DAN KOMPUTER.
SEMUANYA SEDANG MEMUTAR FILM ATAU VIDEO. GAMBAR-GAMBARNYA BERGERAK DAN BERSUARA.
GAMBAR-GAMBAR ITU SEOLAH “HIDUP”.

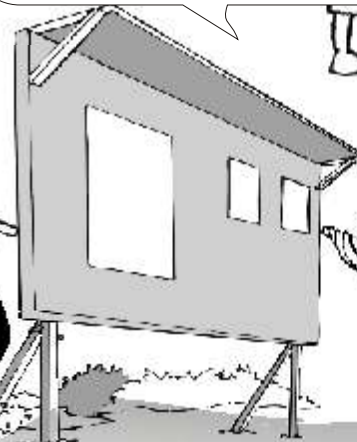
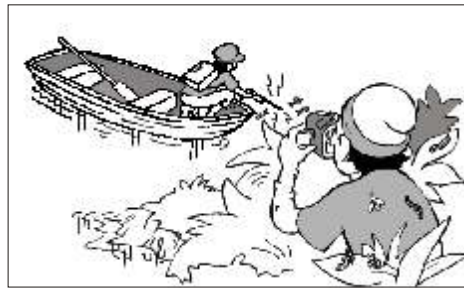
KALAU INI APA?

SEBENTAR,...APA ITU FILM? APA PULA ITU VIDEO?
FILM ADALAH REKAMAN GAMBAR-GAMBAR YANG BISA BERGERAK DAN BERSUARA SEDEMIKIAN RUPA SEHINGGA SEOLAH-OLAH GAMBAR ITU HIDUP
FILM BISA KITA SAKSIKAN DI BIOSKOP, TELEVISI, MAUPUN KOMPUTER.
BAHAN UNTUK MEREKAM FILM ADA DUA JENIS. JENIS YANG PERTAMA DISEBUT
FILM SELULOID ATAU DIKENAL SEBAGAI FILM SAJA.
JENIS YANG KEDUA DISEBUT VIDEO TAPE ATAU VIDEO SAJA.
FILM SELULOID
VIDEO TAPE
JADI VIDEO ADALAH SALAH SATU JENIS BAHAN UNTUK MEREKAM FILM.

MEMBUAT REKAMAN FILM YANG MENGGUNAKAN VIDEO (TAPE) LEBIH MUDAH DAN LEBIH MURAH DARIPADA MENGGUNAKAN FILM (SELULOID).
AKU TAHU...AKU TAHU!...
FILM ADALAH ISI REKAMAN, SEDANGKAN VIDEO(TAPE) ADALAH BAHAN UNTUK MEREKAM! BENAR, KAN?!
BETUUL!...
NAH, JIKA SELAMA INI SELALU "ORANG LAIN" SAJA YANG BISA MEMBUAT REKAMAN VIDEO...
KINI SAATNYA KITA SEBAGAI WARGA KAMPUNG, BERSAMA-SAMA MEMBUAT VIDEO KAMPUNG KITA!

SEPERTI SEPARUH TEMPURUNG KELAPA YANG TERBUKA, DESA KITA ADA DI BAGIAN PALING BAWAH. KALAU DI ATAS DITEBANGI, BENCANANYA DINIKMATI DI SINI.
Sekelompok perempuan Ngata Toro tengah membahas masalah lingkungan hidup mereka.
BAGAIMANA KITA BISA HIDUP? APA YANG HARUS KITA WARISKAN KE ANAK CUCU KITA?
Ngata (atau desa) Toro adalah permukiman masyarakat adat di dalam Taman Nasional Lore Lindu, Sulawesi Tengah.

Perburuan liar dan penangkapan satwa yang dilindungi, penyetruman ikan, demikian pula dengan pencurian serta pembabatan hutan secara liar, masih sering terjadi di Taman Nasional Lore Lindu.
Hal itu terjadi karena desakan kebutuhan ekonomi untuk mempertahankan hidup.
KITA MEMILIKI TONDONG NGATA, PASUKAN PENJAGA HUTAN TRADISIONAL. TUGASNYA MENJAGA AGAR HUKUM ADAT DIJALANKAN UNTUK MELESTARIKAN LINGKUNGAN HUTAN.
PEMERINTAH PUN TELAH MEMBANTU DALAM BENTUK PENGELOLAAN BERSAMA LINGKUNGAN HUTAN YANG MENJADI SUMBER PENGHIDUPAN KITA.
NAMUN TETAP SAJA TERJADI PERUSAKAN LINGKUNGAN KITA.
SEBENARNYA APA YANG TERJADI? APA? APA?

KITA BUTUH RUMAH UNTUK PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK-ANAK KITA.
SEKALI LAGI SAYA TEGASKAN, SEBENARNYA WILAYAH DI SINI SUDAH TAK BOLEH LAGI UNTUK PEMUKIMAN, APA LAGI UNTUK BERLADANG DAN BERBURU!
PADAHAL BERBURU ADALAH SATU-SATUNYA MATA PENCARIAN KAMI. KALAU DILARANG, KAMI HIDUP DARI MANA NANTI?!
KAMI SUDAH BERUSAHA UNTUK MENEBANG HUTAN DENGAN TETAP MEMATUHI PERATURAN ADAT DAN PERATURAN PEMERINTAH, TAPI PERATURAN-PERATURAN ITU SERING TUMPANG TINDIH DAN MEMBINGUNGKAN.
BANYAK TERJADI PERUSAKAN DI LINGKUNGAN TEMPAT KITA, TAPI JANGAN KARENA ALASAN EKONOMI, LANTAS KITA BIARKAN?
HARUS ADA PEMECAHANNYA! KITA PERLU TAHU YANG TERJADI DAN APA YANG MENJADI PENYEBABNYA.

Banyak media yang bisa dipakai untuk melakukan dialog komunikasi antar kampung, kelompok atau komunitas. Semua jenis media ini memiliki sifat dan ciri khas masing-masing, berdasar kebutuhan penggunanya.
BAGAIMANA CARA KITA MELAKUKAN KOMUNIKASI, UNTUK MENYUARAKAN PERMASALAHAN KITA INI??
... PENGELOLAAN SUMBER DAYA ALAM YANG BERKELANJUTAN PERLU TERUS DITUMBUHKEMBANGKAN, DEMI KEPENTINGAN MASYARAKAT NGATA TORO SENDIRI ...
BANYAK CARA UNTUK MELAKUKAN DIALOG, SALAH SATUNYA INI. RADIO??
Lindungi Hutan Demi Kehidupan Kini dan Masa Depan.
SAYA JADI TERPIKIR TENTANG VIDEO. SAYA PERNAH MENDENGAR TENTANG BAGAIMANA MEMANFAATKAN VIDEO UNTUK MENYUARAKAN PERMASALAHAN.
... IYA, KITA MENGENAL BANYAK SEKALI MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN KELOMPOK, ADA RADIO, SELEBARAN DAN LAIN-LAIN.
EIIIT

Gagasan Video Kampung mulai digunakan di berbagai kalangan untuk pemberdayaan masyarakat. Video kampung dianggap mampu sebagai alat penyadaran dan melahirkan proses-proses dialog antar anggota kelompok masyarakat untuk menciptakan wacana bagi mereka sendiri.
JADI SEBENARNYA APA ITU VIDEO KAMPUNG?
VIDEO YANG SEPENUHNYA DIBUAT OLEH KITA SENDIRI SEBAGAI WARGA SUATU KAMPUNG.
LHO, MENGAPA KITA YANG HARUS MEMBUATNYA?
KARENA KITA SENDIRI YANG MENGALAMI PERISTIWA ITU.
PERMASALAHAN APAPUN, BILA DIKEMUKAKAN DENGAN DISERTAI DENGAN REKAMAN VIDEO AKAN LEBIH MUDAH DIMENGERTI.

Keunggulan Video

1. Video mampu merekam gambar dan suara secara nyata.

OOH...JADI PERUSAK LINGKUNGAN HIDUP KITA SEKARANG INI ADALAH...

CELAKA! GAMBARKU JELAS TERLIHAT!

BUKAN SAYA! BUKAN SAYA!

2. Video memiliki daya tarik dan mudah mempengaruhi penonton.

JELAS DIA SALAH SEORANG PELAKUNYA!

KAU TAK BISA BERBOHONG! REKAMAN VIDEO ITU BUKTINYA!

REKAMAN VIDEO ITU MENARIK SEKALI!
YA, BENAR! SAYA RASA VIDEO ITU BERGUNA SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK MENGEMUKAKAN PENDAPAT KITA!
YA YA KITA JUGA BISA BELAJAR DARI VIDEO.

VIDEO BUATAN KAMPUNG KITA BISA JUGA BERGUNA UNTUK ORANG LUAR YANG INGIN KENAL DAN MENGETAHUI TENTANG KAMPUNG KITA.
YA, REKAMAN VIDEO YANG SUDAH DIKEMAS DALAM BENTUK VCD ATAU DVD BISA MENJADI ALAT UNTUK MEMPERKENALKAN KAMPUNG KITA, BAHKAN TANPA KITA HARUS HADIR DAN MENJELASKAN SECARA LANGSUNG.
BENAR! KITA TINGGAL KIRIMKAN VCD MAUPUN DVD YANG BISA MEREKA PUTAR DAN SAKSIKAN SENDIRI.
APALAGI VCD MAUPUN DVD TERSEBUT SANGAT MUDAH UNTUK DIPERBANYAK.
KITA PERLU MENCARI TAHU BAGAIMANA CARA MEMBUATNYA.

Guna Video Kampung

Untuk keperluan di dalam komunitas, video kampung berguna sebagai alat pembelajaran bersama dan sebagai rekaman kegiatan warga kampung.

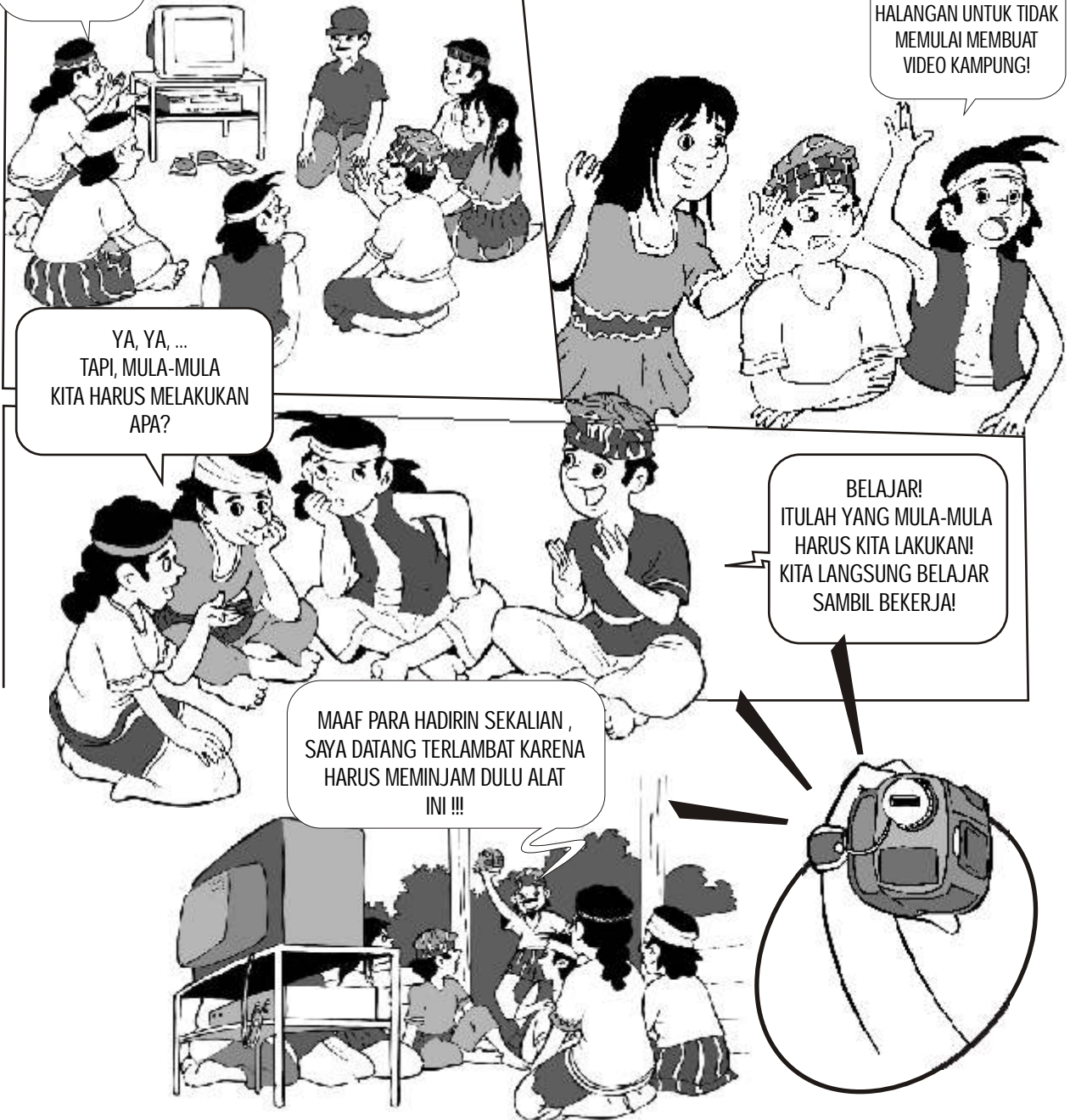
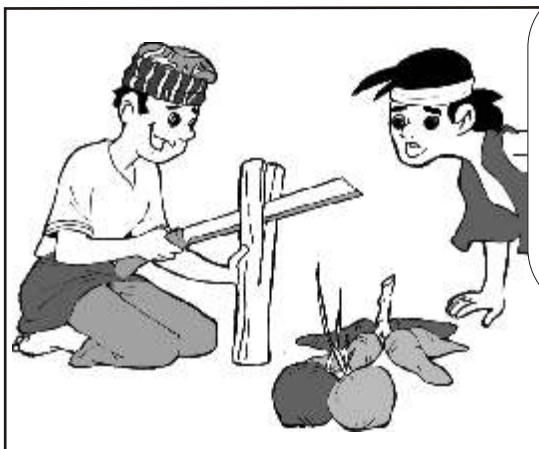
KEDUA, DISEBUT WANA, YAITU KAWASAN HUTAN YANG BERLUMUT TEBAL, DENGAN POHON-POHON KAYU YANG BESAR. **KETIGA**, DISEBUT PENGALE, BAGIAN YANG BOLEH DIBUKA, TETAPI TIDAK DI BAGIAN YANG ADA HUTANNYA. KAYU YANG JATUH BOLEH DIAMBIL, TETAPI DILARANG KERAS MEMBABAT HUTAN.

HUTAN TIDAK BISA DIBUKA BEGITU SAJA. ADA BAGIAN-BAGIAN TERTENTU YANG TIDAK BOLEH DISENTUH SAMA SEKAL.I

NAMUN, KONSERVASI HUTAN BUKAN BERARTI ORANG TIDAK BOLEH MASUK HUTAN. KEARIFAN MASYARAKAT HUTAN MAMPU MENJAGA APA YANG MENGHIDUPI MEREKA.

Untuk keperluan di luar kampung, video kampung berguna sebagai alat membela kepentingan warga kampung, memberi gagasan berbagai persoalan kampung kepada masyarakat pada umumnya.

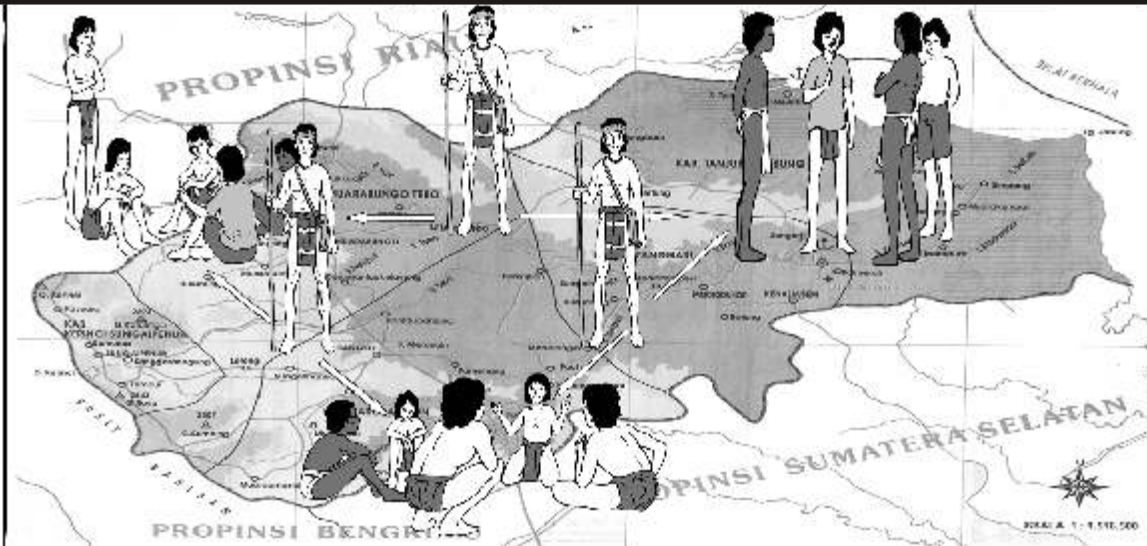
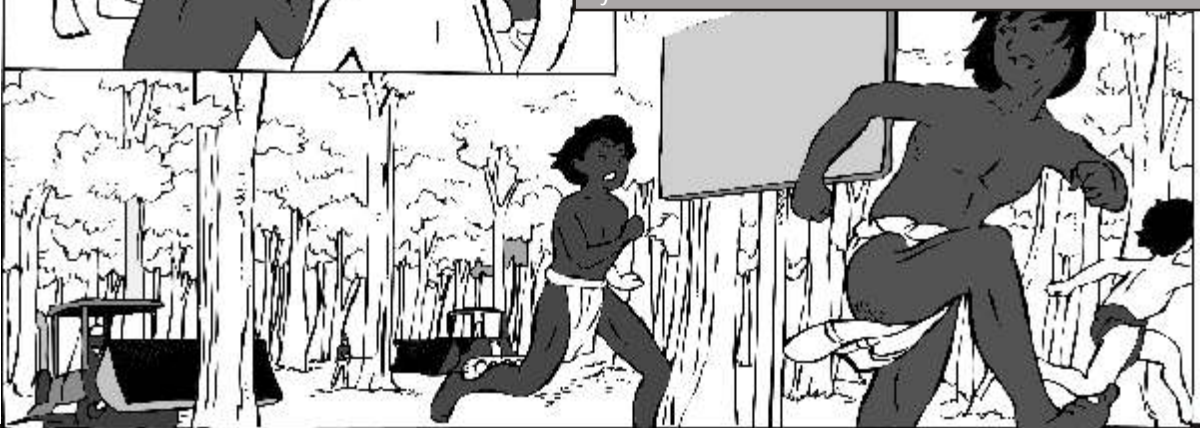
USUL MEMBUAT VIDEO KAMPUNG ITU BAGUS! TAPI KITA KAN TIDAK PUNYA KAMERA PEREKAMNYA?!
KITA SEMUA BISA MENGUSAHAKAN KAMERA PEREKAM ITU, MUNGKIN DENGAN MEMINJAM DARI KENALAN-KENALAN KITA,
JUSTRU YANG LEBIH PENTING SEKARANG ADALAH KESUNGGUHAN KITA-KITA INI UNTUK BELAJAR MEMBUAT VIDEO ITU.
ITU BENAR SEKALI! ALAT-ALAT PENDUKUNG PRODUKSI ITU MEMANG MUTLAK ADA, TAPI TIDAK BERARTI KITA HARUS MEMILIKI SENDIRI. KITA BISA PINJAM. TENAGA-TENAGA PELAKSANA DARI KITA SENDIRILAH YANG PALING PENTING!
SETUJU! KETIADAAN ALAT BUKAN HALANGAN UNTUK TIDAK MEMULAI MEMBUAT VIDEO KAMPUNG!
YA, YA, ... TAPI, MULA-MULA KITA HARUS MELAKUKAN APA?
BELAJAR! ITULAH YANG MULA-MULA HARUS KITA LAKUKAN! KITA LANGSUNG BELAJAR SAMBIL BEKERJA!
MAAF PARA HADIRIN SEKALIAN , SAYA DATANG TERLAMBAT KARENA HARUS MEMINJAM DULU ALAT INI !!!

WAH! WAH! BAGAIMANA CARA PAKAINYA YA???
JANGAN KUATIR! KITA KAN BISA BELAJAR MENGGUNAKAN ALAT ITU BERSAMA-SAMA!
BETUL! LIHAT! INI PARANG! DAN INI KAMERA VIDEO! DUA-DUANYA SAMA SAJA ALAT! KEDUANYA HANYA ALAT!

KAMERA VIDEO KITA GUNAKAN UNTUK MEREKAM DAN MENYAMPAIKAN PESAN! HASILNYA, KELOMPOK KITA BISA SALING BELAJAR, BERTUKAR PENGETAHUAN DAN PENGALAMAN,
MEMPERKENALKAN MASYARAKAT KITA INI KE MASYARAKAT LAIN, SERTA MENGEMUKAKAN BERBAGAI MACAM PERSOALAN YANG KITA HADAPI SEHARI-HARI!
DARI KITA OLEH KITA DAN UNTUK KITA! HA HA HA !!!
BETUL!! TAPI JUGA TOLONG DIINGAT UNTUK MERAWAT DAN MENJAGA KAMERA VIDEO ITU BAIK-BAIK!

OH IYA, KARENA KAMERA VIDEO INI BARANG PINJAMAN, KITA SEMUA WAJIB MENANGGUNG SEGALA RESIKONYA. JIKA TERJADI KERUSAKAN KITA WAJIB MEMPERBAIKI ATAU MENGGANTINYA!
DAN TENTU SAJA, SEGERA MENGEMBALIKANNNYA LAGI DALAM KEADAAN BAIK JIKA SUDAH SELESAI !!!

SAYA SEKALI LAGI INGIN MENEGASKAN PENTINGNYA TEKAD ATAU SEMANGAT KITA UNTUK MEMBUAT VIDEO KAMPUNG INI!
KITA HARUS TERUS MENERUS MENEMUKAN GAGASAN-GAGASAN BARU AGAR LEBIH BANYAK DAN LEBIH BAIK LAGI VIDEO-VIDEO KAMPUNG YANG BISA KITA HASILKAN.
INGAT, INI SEMUA DEMI KEPENTINGAN KITA BERSAMA!
DARI KITA OLEH KITA DAN UNTUK KITA! ...
HA ... HA ... HA !!!

Kisah Video Kampung dari Pedalaman Hutan Rimba Bukit Duabelas

Hingga sekarang komunikasi antar rombong masih dilakukan melalui seorang pembawa tongkat yang berisi pesan.
PROPINSI RIAU
PROPINSI SUMATERA SELATAN
PROPINSI BENGKULU
Mayoritas Orang Rimba itu masih buta huruf. Mereka mengenal huruf abjad baru dalam sepuluh tahun terakhir ini.
Aa Bb Cc Dd
API
BATU
CAHAYA
DAUN
Sedangkan hutan bagi Orang Rimba sebagai sumber norma, nilai, dan pandangan hidup yang terkait dengan religi yang diyakini turun temurun.
Muncullah masalah-masalah lingkungan baru, pembukaan lahan dan hutan, serta rencana penetapan wilayah Taman Nasional Bukit Duabelas. Tidak dapat dihindari, Orang Rimba harus siap menghadapi. Hidup dalam rimba tidak sebebas dulu lagi.

Keadaan memaksa masyarakat rimba untuk melalui lompatan budaya yang cukup besar, dari sebuah tongkat menjadi video sebagai alat pembawa pesan.
Barangkali video tersebut hanya bisa sesekali dilihat oleh masyarakat rimba. Namun yang paling penting video itu mampu menjadi pembawa pesan untuk masyarakat di luar rimba.
Kini warga Makekal Hulu bersatu, mencoba menggunakan video sebagai alat perjuangan yang baru. Mereka dipaksa berkenalan dengan berbagai jenis media dan beraneka bentuk teknologi canggih.
Mengenalkan alat-alat elektronik kepada anak rimba tidaklah mudah. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan perumpamaan hal-hal yang biasa mereka gunakan.
Untuk menjelaskan mahalnya sebuah kamera video, digunakan perbandingan sebagai berikut: harga sebuah kamera sebanding dengan tanah 3 tano (1 tano 2,5 ha) atau seharga lebih dari 1 pohon kedundung.

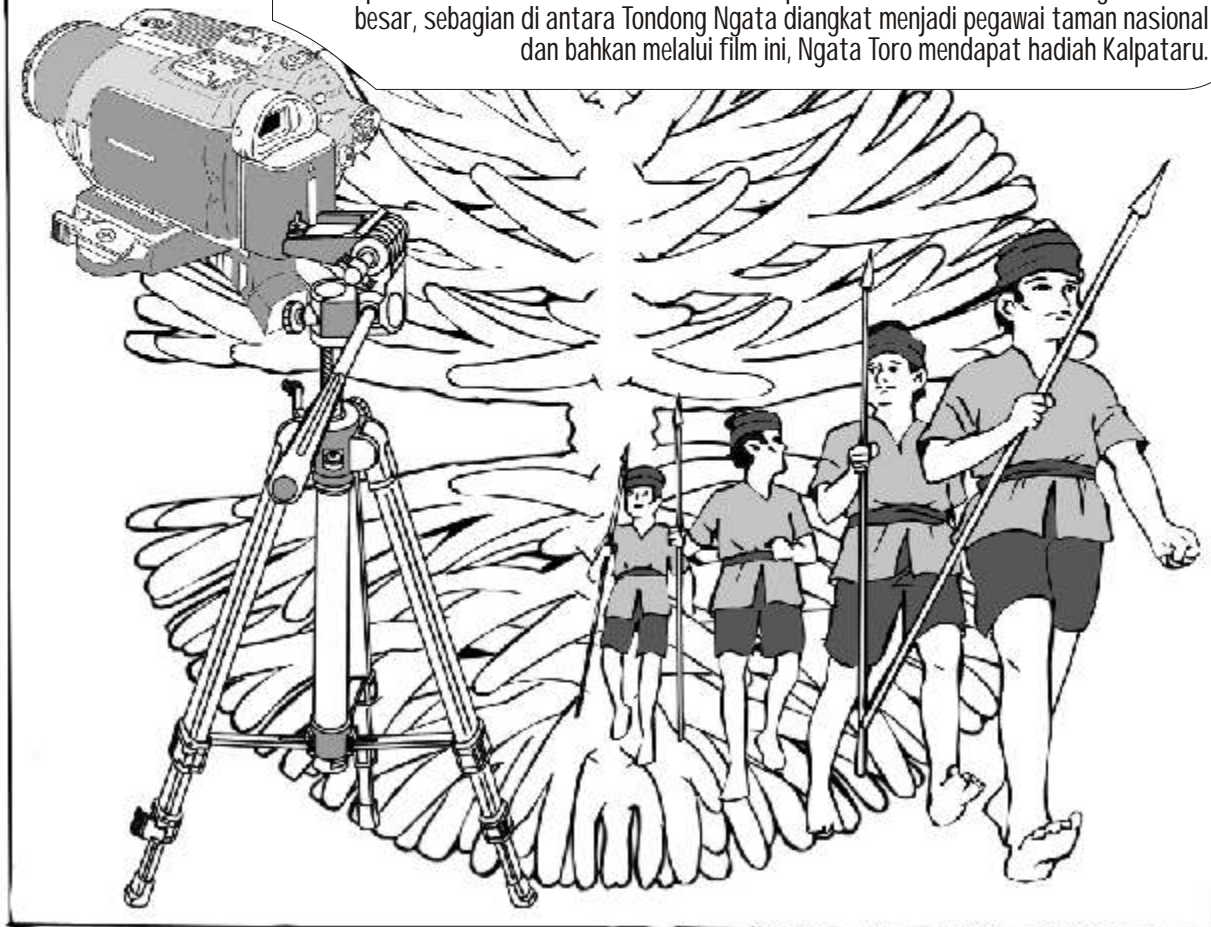
KALIAN TAK BOLEH LAGI BERLADANG DI DALAM HUTAN INI.
BUKIT DUA BELAS
KAMI BUKANLAH PERUSAK HUTAN. KALAU TOH ADA YANG MELAKUKAN PERUSAKAN HUTAN KAMI MEMILIKI ATURAN ADAT SENDIRI. KAMI HANYA BINGUNG, ATURAN ADAT KAMI DAN ATURAN PEMERINTAH SERINGKALI TIDAK SEJALAN!
BAGIAN HUTAN YANG MENURUT ADAT BOLEH DIBUKA TERNYATA DILARANG OLEH PEMERINTAH, SEBALIKNYA,BAGIAN HUTAN YANG DILARANG ADAT UNTUK DIBUKA MALAH DITEBANG HABIS-HABISAN OLEH PENDATANG ATAS IZIN PEMERINTAH!
SEBENARNYA KAMI PUN MEMILIKI ATURAN ADAT YANG MENYANGKUT PELESTARIAN LINGKUNGAN HUTAN. CONTOHNYA KEJADIAN SI MAT KOYAK ITU.
DIA TERTANGKAP BASAH MENEBANG POHON KEDUNDUNG YANG DILARANG ADAT. DIA SECARA ADAT DIHUKUM MEMBAYAR DENDA ENAM JUTA RUPIAH ATAU LIMA RATUS LEMBAR KAIN.
Video kampung yang berjudul “Rimba Rumah Kami” tersebut adalah video pertama yang dibuat sendiri oleh Orang Rimba Makekal Hulu, Bukit Duabelas.
LSM
LSM
Tak ada tepuk tangan.
Tatap mata penuh ketakjuban itu jauh lebih meriah dari sekedar tepuk tangan.
Kini, Orang Rimba lebih yakin untuk turut berunding tentang Zonani Taman Nasional

Kisah Video Kampung Sebagai Alat Perubahan Kebijakan.
UNDANG-UNDANG
NOMOR 5 TAHUN 1990
tentang
Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistem
"...Melarang adanya perkampungan manusia di dalam wilayah konservasi, termasuk Taman Nasional.."
DI SINI AKAN DIBANGUN TAMAN NASIONAL
JIKA ATURAN ITU DITAATI, BAGAIMANA NASIB 536 KELUARGA YANG TELAH TINGGAL SELAMA PULUHAN TAHUN DI NGATA TORO, WILAYAH YANG TERMASUK KE DALAM TAMAN NASIONAL LORE LINDU?

Diadakanlah dialog yang panjang, terus menerus, dan tak kenal letih antara masyarakat Ngata Toro, para pemuka adat, serta para pembuat kebijakan di pemerintahan daerah dan kehutanan.
PAK, UNDANG-UNDANG ITU TIDAK BISA DITERAPKAN BEGITU SAJA, KITA SEMUA PERLU MEMBAHAS DUDUK PERSOALANNYA BERSAMA-SAMA.
KAMI MENOLAK PENGELOLAAN TAMAN NASIONAL YANG SAMA SEKALI TIDAK MELIBATKAN MASYARAKAT SETEMPAT.
APALAGI TAMAN NASIONAL ITU TUMPANG TINDIH DENGAN WILAYAH HUTAN ADAT DAN LAHAN PERKEBUNAN KAMI, YANG KAMI WARISI DARI NENEK MOYANG KAMI SECARA TURUN TEMURUN SEJAK DULU KALA.
MASYARAKAT ADAT NGATA TORO SEBENARNYA TELAH MEMILIKI KEMAMPUAN UNTUK MEMANFAATKAN DAN MENGELOLA SUMBER DAYA ALAM SECARA ALAMI DAN TERKENDALI.
BAHKAN ADA HUKUM ADAT YANG SECARA KHUSUS MENGATUR
APA YANG DIBOLEHKAN DAN APA YANG TIDAK DALAM MEMANFAATKAN HASIL HUTAN, LENGKAP DENGAN SANGSI BAGI PELANGGARNYA.

Salah satu tugas Tondong Ngata itu adalah melepas pamenta wawu (jerat rusa). Tondong Ngata biasanya akan melaporkan hal-hal yang terjadi selama mereka bertugas.

Pada tahun 2005, timbul gagasan dari kalangan pemuda Ngata Toro untuk memfilmkan kegiatan Tondong Ngata. Film ini merupakan satu upaya pengakuan “kearifan lokal” yang masih berlaku.

Kampanye terus bergulir. Para Tondong Ngata akhirnya diakui sebagai bagian yang tak terpisahkan dari Taman Nasional Lore Lindu pada tahun 2006. Film ini meraguk sukses besar, sebagian di antara Tondong Ngata diangkat menjadi pegawai taman nasional dan bahkan melalui film ini, Ngata Toro mendapat hadiah Kalpataru.

BAB.II “MENGEMBANGKAN VIDEO KAMPUNG”

KITA SUDAH MEMILIKI SEGALANYA; TEMPAT, ALAT UNTUK MEREKAM VIDEO ... ! ... TAPI APA YANG AKAN KITA FILMKAN? KIRA-KIRA KITA BISA TIDAK YA??? ...
BENAR ITU! ... KITA MEMBUAT VIDEO, YA , UNTUK KELOMPOK KITA SENDIRI.
KITA SEMUA MASIH BELAJAR. TAK PERLU RISAU DENGAN HASILNYA. TUJUAN UTAMA MEMBUAT VIDEO INI BUKAN UNTUK BERSAING DENGAN VIDEO YANG DIJUAL DI PASAR, ATAU YANG DISIARKAN DI TELEVISI, ATAU MENGEJAR KUALITAS PRODUKSI FILM.
YANG PALING PENTING, BISAKAH VIDEO ITU KITA PAKAI UNTUK ALAT BERKUMPUL DAN BELAJAR BERSAMA-SAMA NANTINYA!

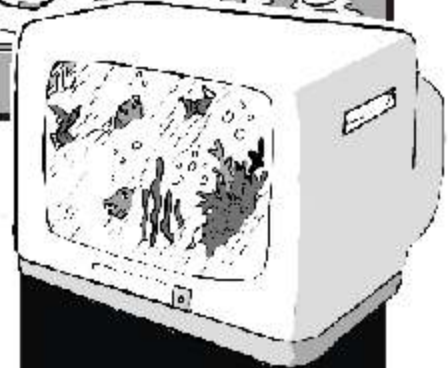
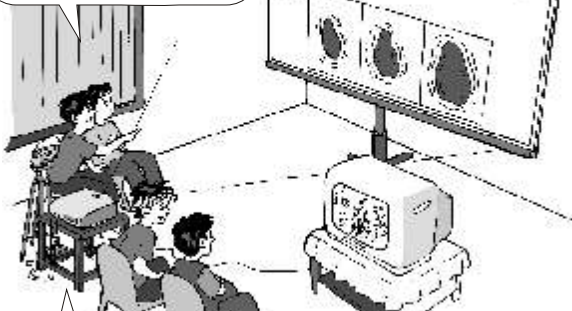
Pembuatan Video Kampung Berguna untuk Pengembangan Diri Sendiri

SAYA LIHAT VIDEO KAMPUNG BERGUNA DALAM MENINGKATKAN KEYAKINAN DIRI. KALAU DIBUAT OLEH PROFESIONAL KAMI TIDAK TAU PROSES. ALAT INI BISA MERUBAH PERILAKU KAMI DAN MASYARAKAT UMUM.

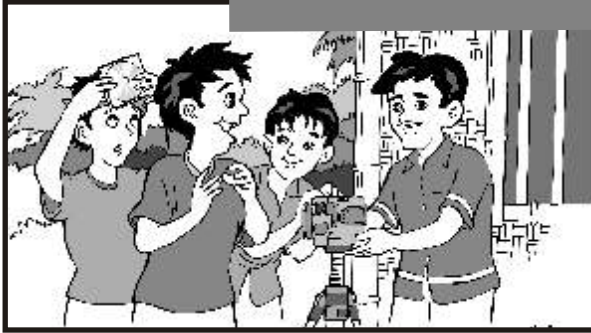
....BISA LIHAT SENDIRI BETAPA MERUSAKNYA PENAMBANGAN KARANG DAN POTASIUM UNTUK LAUT KAMI. MUDAH-MUDAHAN ADANYA VIDEO KAMPUNG BISA MENUMBUHKAN KESADARAN AKAN KERUGIAN YANG TIMBUL DARI KEGIATAN PENAMBANGAN ITU. ... HARUS MELIHAT MANFAAT VIDEO KAMPUNG UNTUK JANGKA PANJANG.

KAMI TIDAK MAU MENJADI PENONTON DI TANAH KAMI SENDIRI. SEKARANG KAMI BISA MEMBUKTIKAN BAHWA ORANG KAMPUNG BISA MEMBUAT FILM SENDIRI.

Video Kampung Bisa Menjadi Alat untuk "Menonton Diri Sendiri"

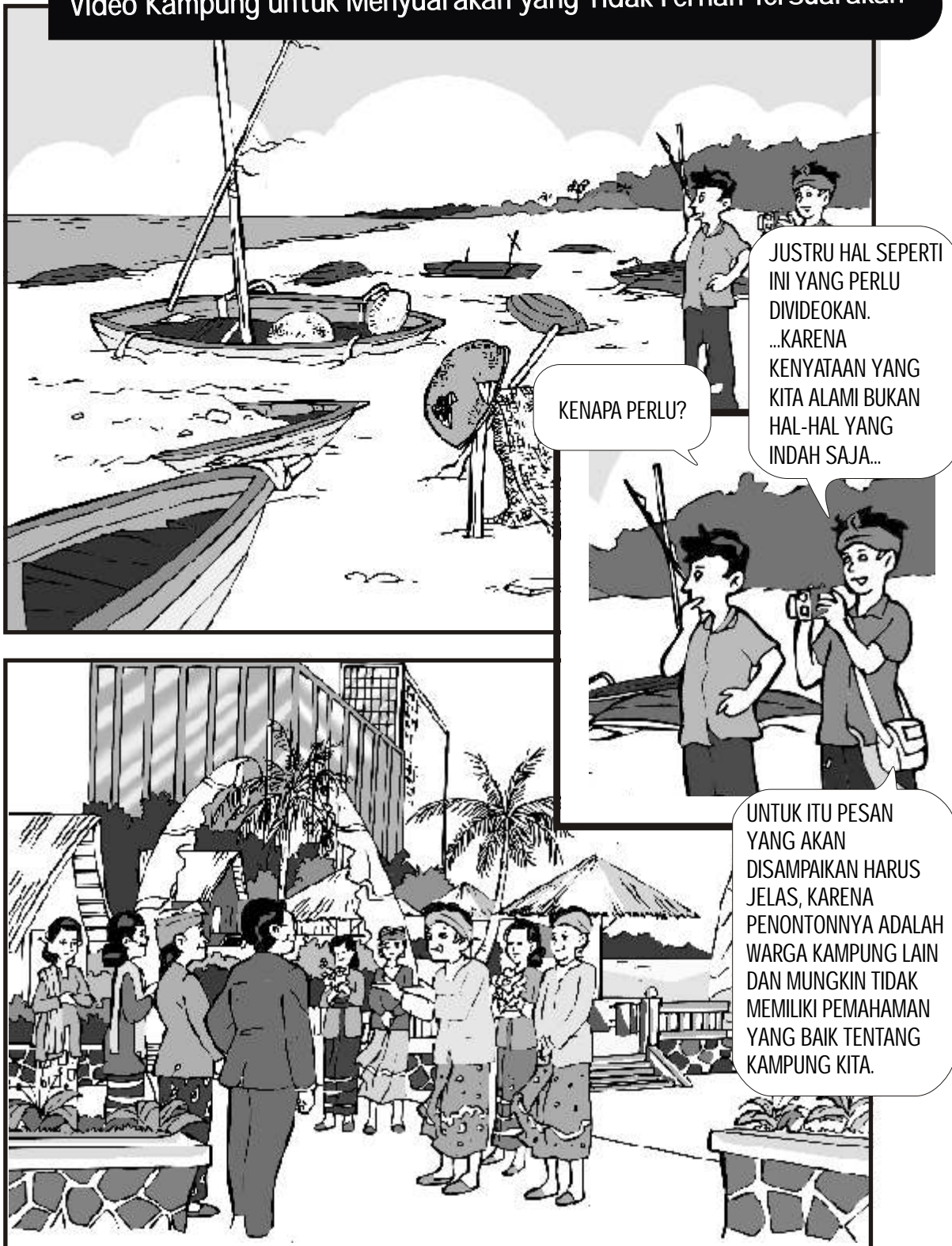
Sebagai media pembelajaran bersama, video kampung bisa menjadi saksi, pelaku, dan sekaligus pembuat.
SEBAGAI “PELAKU” ATAU PEMAIN, ATAU AKTOR. HASILNYA ADALAH SEBUAH UNGKAPAN YANG JUJUR DAN BERANI MENGUNGKAP TENTANG JATI DIRI SENDIRI DAN KEHIDUPAN YANG DIALAMI.
Sebagai “pembuat”, video kampung bisa menjadi sarana untuk mengkaji, memperbaiki, dan mengembangkan diri sendiri.
LIHAT ITU! REKLAMASI ATAU PENIMBUNAN PANTAI MEMANG BISA MEMPERLUAS UKURAN PULAU KITA INI.
TAPI, KERUGIAN YANG DITIMBULKANNYA JAUH LEBIH BESAR LAGI. KERUSAKAN ALAM BAWAH LAUT AKIBAT REKLAMASI ITU PERLAHAN-LAHAN AKAN MENYUSUTKAN JUMLAH IKAN HINGGA PUNAH SAMA SEKALI.
BILA IKAN PUNAH, KITA SEBAGAI NELAYAN AKAN KESULITAN UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN HIDUP SEHARI-HARI.
TAPI BAGAIMANA YA??? ... KALAU REKLAMASI ITU BAGIAN DARI PROGRAM PEMERINTAH??

Kehidupan Sehari-hari Warga Kampung Berproses dari Waktu ke Waktu
1. Menangkap ikan menggunakan bom ikan memang cepat dan hasilnya melimpah.
2. Tapi penggunaan bom ikan juga mempercepat punahnya ikan dan merusak kehidupan bawah laut lainnya.
3. Kehidupan nelayan pun terganggu karena semakin sedikitnya ikan.
4. Penggunaan bom ikan harus segera ditinggalkan.
5. Menangkap ikan menggunakan jala, ...
6. Penghidupan para nelayan pun dapat terus berlangsung dengan baik.
7.... Serta harus "terkendali", tidak berlebih-lebihan, sehingga kelestarian ikan dan kehidupan di laut lainnya tetap terjaga.

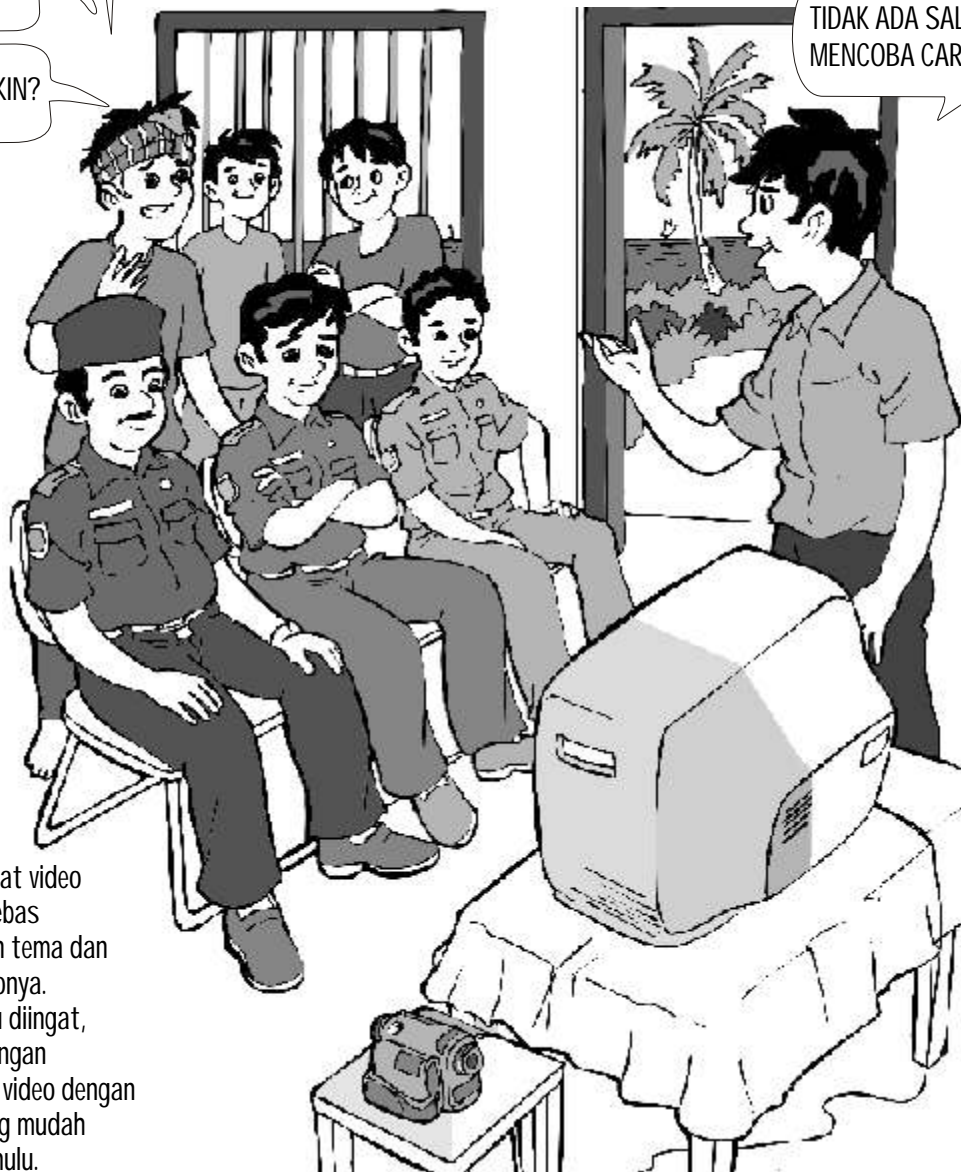
Kenyataan dan Perkembangan di Lapangan dari Penggiat Video Kampung
VIDEO SHOOTING
MENERIMA:
AGARA PERNIKAHAN
KHITANAN
ULANG TAHUN, DLL
Para penggiat video kampung dihidupi dari usaha "sampingan" pembuatan video dokumentasi.
Penggiat video kampung memiliki keinginan untuk mengembangkannya menjadi sebuah lahan pekerjaan.
Pada umumnya terjebak pada keinginan sesaat ketika seseorang mengalami pengalaman baru dan dianggap sebagai lahan pekerjaan baru.
JANGAN LUPAKAN TUJUAN UTAMA VIDEO KAMPUNG, YAITU PEMBELAJARAN DAN PEMBERDAYAAN, SERTA MENYUARAKAN SEGALA PERMASALAHAN KAMPUNG.

Pembuatan video untuk kepentingan warga sendiri memiliki tingkat kesulitan relatif rendah, dan biasanya komunitas sendiri memiliki toleransi terhadap anggota kampung.

Video kampung sebagai sarana belajar bersama-sama, sasaran penontonnya adalah warga kampung itu sendiri.

Yang penting apa yang menjadi subyek cerita menyangkut kehidupan warga dan ada keinginan untuk menyelesaikan masalah...

Dan juga video sebagai dokumentasi warga kampung sendiri.

Video Kampung untuk Menyuarakan yang Tidak Pernah Tersuarakan

Video kampung sebagai sarana penyuluhan untuk mempengaruhi kebijakan pemerintah sasaran penontonnya adalah pejabat pemerintah.

Para penggiat video kampung bebas menentukan tema dan tujuan videonya. Hanya perlu diingat, mulailah dengan pembuatan video dengan tingkat yang mudah terlebih dahulu.

Nonton Bersama

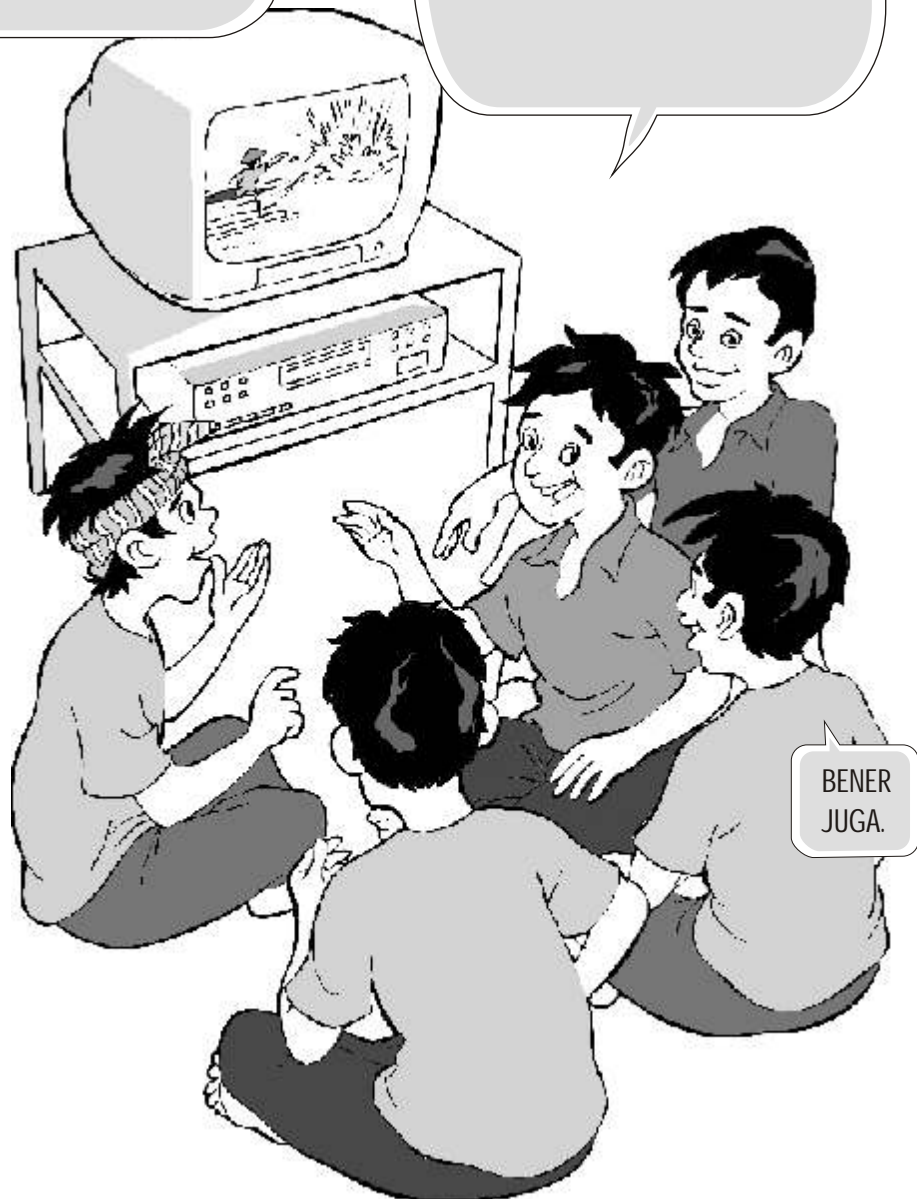
Menonton bersama video kampung yang telah dibuat sendiri merupakan kegiatan yang unik.

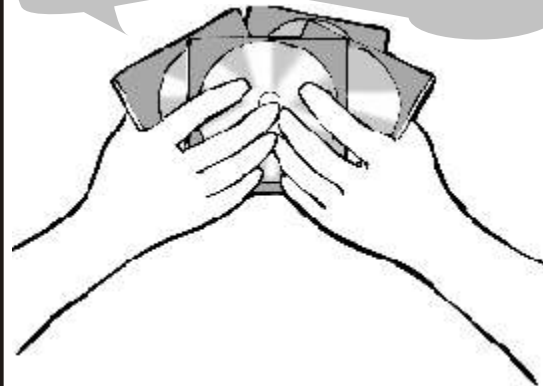
Pujian maupun celaan, dukungan maupun tentangan, akan menjadi hal menarik untuk membahas masalah bersama.

HEY, BANGUN JAM BERAPA SAMPAI BISA AMBIL GAMBAR MATAHARI SEBAGUS ITU?

MENJELANG FAJAR, JADI WAKTU YANG TEPAT... AKTIFITAS PULANG MELAUT PARA NELAYAN, JADI MOMEN YANG BAIK PULA.

Diadakan pembahasan setelah selesai menonton. Dimulai dengan pertanyaan sederhana: “Bagaimana pendapat anda setelah menonton film tersebut?
Selanjutnya pembahasan bebas mengalir ke hal-hal lainnya.

ITULAH KENYATAANNYA! SEBURUK APAPUN ITU.
YANG BENAR-BENAR TERJADI DI MASYARAKAT KITA. TAK PERLU DITUTUP-TUTUPI. HANYA PENAYANGANNYA DIPERSINGKAT SAJA!
YA, AKU SEPAKAT DENGAN ITU. BAHWA PENANGKAPAN IKAN DENGAN MENGGUNAKAN BOM TERMASUK PERUSAK LINGKUNGAN JUGA!
Hal yang sangat penting terjadi ketika selesai diskusi, buatlah kesimpulan atas kejadian tersebut.
TAPI KENAPA YANG MEMBUAT VIDEO ITU TERKESAN SEPERTI JUSTRU MENONJOLKAN CARA-CARA BIKIN BOM IKAN YA??
BAGAIMANAPUN JUGA VIDEO MEMUAT KEINGINAN SUBYEKTIF SANG PEMBUATNYA.
KESIMPULAN
MEMBUAT VIDEO SALAH SATU KESULITANNYA TIDAK DAPAT MEMUASKAN SEMUA PIHAK.

Hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum mengadakan kegiatan menonton bareng video kampung.
...TEMPAT YANG MEMUNGKINKAN DAN CUKUP MEMADAI UNTUK MENONTON DAN MEMBAHAS BERSAMA VIDEO KAMPUNG...
KELENGKAPAN DAN CADANGAN PERALATAN.
TAK ADA LISTRIK?
DICARIKAN GENSET! ... KALAU TAK ADA GENSET?
DICARIKAN AKI!
TAK ADA LAPTOP, DICARIKAN TEVE ATAU PEMUTAR VIDEO? ...

Dibentuk panitia dengan tugas dan kewajiban masing-masing.
PETUGAS KELENGKAPAN PERALATAN
Jika menggunakan video kaset, mini dv, jangan lupa membawa kamera beserta kabel *vtr* dan pengeras suara yang menggunakan batu baterai.
Buat pendataan secara tertulis terhadap barang-barang dan perlengkapan agar tidak hilang.
PETUGAS PENGANGKUTAN
PETUGAS DOKUMENTASI
PERLU JUGA DIPERSIAPKAN BEBERAPA KEPING VCD YANG BERISI SALINAN VIDEO KAMPUNG UNTUK DIBAGIKAN KEPADA MEREKA YANG MEMERLUKAN.

Kisah Penggiat Video Kampung dari Bukit Duabelas

Bulan Juli 2006, ada acara pertemuan di balai desa yang dihadiri oleh pejabat BKSDA (Balai Konservasi Sumber Daya Alam), kepala desa Pematang Kabau, beberapa karyawan kecamatan Air Hitam, dan beberapa perwakilan dari lembaga swadaya masyarakat. Mijak berusaha merekam peristiwa ini.
Mijak gagal mengabadikan peristiwa ini.
SILAHKAN KELUAR.
MAAF, TIDAK BOLEH ... SILAHKAN KELUAR!
TAPI, ... SAYA ...
Tanggal 27 juni 2007, diadakan pertemuan untuk membentuk kelompok penentu zonasi taman nasional Bukit Duabelas di balai pertemuan bukit Suban kecamatan Air Hitam, Sarolangun.
Si Mijak berpakaian lengkap, membawa tas besar dan *tripod*, dibonceng seorang pengendara sepeda motor Honda Win, terlihat mendekati balai pertemuan itu.

Pertemuan ini dihadiri oleh para pejabat balai taman nasional Bukit Duabelas, kepala seksi polisi hutan, para tetua adat, dan perwakilan beberapa lembaga swadaya masyarakat setempat.

SAYA MOHON KAMI DIBERIKAN WAKTU UNTUK MENUNJUKKAN VIDEO YANG TELAH DIBUAT OLEH MANTAN MURID-MURID KAMI DI SOKOLA, YANG KINI TERGABUNG DALAM KMB, KOMUNITAS MAKEKAL BERSATU.

Video yang panjangnya tujuh menit itu berjudul "Rimba Rumah Kami".

Mijak ikut menjelaskan menggunakan bahasa rimba.

Mijak mewawancarai Tumenggung Kepala Adat Maritua dan Kepala Adat Ngandun Tua, tentang harapan mereka terhadap sistem zonasi taman nasional Bukit Duabelas, pendapat mereka tentang pertemuan tersebut, serta pendapat mereka terhadap video yang telah dibuatnya.
Cita-citaku berhasil untuk mendokumentasi dan bermain dengan dunia film. bahwa kita orang rimba bisa serius dan bekerja melalui film, dan tidak ada rasa takut lagi ketika harus mengambil gambar.
Sebagai Anak Rimba, Mijak mendokumentasikan kehidupan rimba
SAYA KINI SEPINTAR ORANG TERANG. SAYA INGIN MENJADI PEMBUAT FILM!
ORANG TERANG ADALAH SEBUTAN UNTUK ORANG-ORANG DI LUAR RIMBA YANG TERKENA MATAHARI LANGSUNG.

Peredaran Video Kampung

Dari Kampung untuk Kampung dan antar Kampung

Televisi Kampung
Peraturan pemerintah, pp nomor 25 tahun 2000, membuka peluang tumbuh dan berkembangnya televisi kampung.
TELEVISI KAMPUNG
Meski keberadaan televisi kampung masih terseok-seok, namun harapan untuk bisa mengembangkannya masih terbuka lebar.
PENGGIAT VIDEO KAMPUNG DAN PENGELOLA TELEVISI KAMPUNG BISA MENJALIN SEBUAH KERJA SAMA YANG SALING MENGUNTUNGKAN.
TELEVISI KAMPUNG
VIDEO KAMPUNG
Buat model program teve yang disepakati bersama. Tidak perlu mengikuti aturan baku media televisi umum. Yang penting kedua belah pihak sepakat tentang pentingnya media video yang tumbuh dari bawah.

KAMI TELEVISI KAMPUNG TIDAK MAU MENERIMA PROGRAM VIDEO KAMPUNG ANDA! KAMI HANYA AKAN MENYIARKAN 1 SERI SAJA.
LANTAS BAGAIMANA? TENTU KAMI KESULITAN MEMENUHINYA?
TERSERAH PENGGIAT VIDEO KAMPUNG ANDA, BAGAIMANA MEMENUHI STANDAR KAMI.

WAH REPOT KALAU BEGITU... BUKANKAH TELEVISI KAMPUNG DAN KAMI PENGGIAT VIDEO KAMPUNG HARUS BERGANDENG TANGAN?
HMMM...ADA BENARNYA JUGA. KALO BEGITU...COBA KITA DISKUSIKAN LAGI MASALAH INI.

YA, TOLONG PIKIRKAN ...
LEBIH BAIK PROGRAM TV KAMPUNG
DIBUAT SENDIRI. JANGAN MENGIKUTI
ATURAN-ATURAN YANG ADA
DI TELEVISI UMUM.
Inilah proses panjang
“sadar dan melek media video” yang
membutuhkan tenaga
ekstra dari masing-masing
penggiatnya.

Kelahiran Video Kampung yang Pertama

Pulau Fogo yang terletak di pantai timur propinsi Newfoundland dan Labrador. Pulau Fogo, dahulunya dikenal makmur karena industri perikanan selama hampir 300 tahun lamanya. Namun pada tahun 1967, terjadi kemerosotan ekonomi secara tajam yang mengakibatkan kemiskinan yang cukup serius. Hal ini membuat pemerintah berencana untuk memindahkan penduduk pulau Fogo sebesar 5000 orang. Keputusan tersebut ditolak masyarakat Pulau Fogo.

Pada waktu Don Snowden dari Universitas Memorial Newfoundland dan pembuat film Colin Low ingin membuat film tentang masyarakat yang mengalami penurunan tingkat ekonomi, ada satu keraguan dari Don Snowden, apakah benar pulau Fogo mengalami krisis ekonomi? Bukankah kadang suatu riset menggunakan tolok ukur kemakmuran dengan nilai-nilai ekonomi yang berbeda? Timbullah ide untuk mengajari dan mengorganisir warga setempat tentang bagaimana menggunakan video kamera. Warga Fogo menyambut ajakan Don Snowden dan mulai merekam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan perekonomian. Warga Fogo merasa nyaman ketika mereka mengemukakan pendapat dan keinginannya karena selama ini mereka tidak memiliki budaya untuk saling bertemu dan berpendapat.

Hasil dari rekaman ditayangkan di berbagai tempat, termasuk di tempat pembuatan rekaman. Tak disangka, terjadi respon dari kelompok masyarakat Fogo lainnya. Mereka juga tertarik dan ingin merekam kelompoknya. Ternyata, masyarakat Fogo memiliki banyak kesamaan masalah dan berusaha memecahkan masalah bersama. Sampai kemudian hasil rekaman masyarakat Fogo dilihat langsung oleh pejabat Newfoundland. Terjadilah pertemuan dengan pemerintah yang akhirnya menyetujui pendapat warga dan membatalkan rencana pemindahan masyarakat Pulau Fogo.

Sejak itu banyak pihak meyakini pulau Fogo sebagai tempat kelahiran Video Kampung.

Video Kampung di Indonesia

Di Indonesia apa yang disebut dengan video kampung mulai dikenal sejak tahun 1980-an. Salah satu perintisnya adalah Pusat Kateketik (PUSKAT) Yogyakarta. Para penggiat PUSKAT melatih masyarakat kampung di daerah Flores Timur, yang sebagian besar warganya menderita penyakit kusta, membuat rekaman video tentang berbagai persoalan yang mereka hadapi. Kegiatan tersebut tidak berkesinambungan. Selanjutnya PUSKAT lebih banyak menghasilkan video pendidikan agama dan video dokumenter.

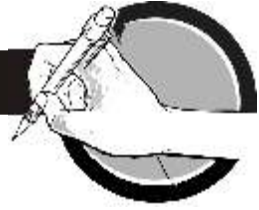
Pada tahun 1993 masyarakat adat di kepulauan Kei, Maluku Tenggara, yang telah memiliki kesadaran berorganisasi, mulai menggunakan rekaman video untuk memperjuangkan hak-hak masyarakat lokal. Dibantu oleh Jaringan Baileo Maluku dan South East Asia Popular Communication Program (SEAPCP), para warga kampung tersebut membangun sebuah studio kecil di Pusat Pelatihan Yayasan Nen Mas II di desa Evu, pulau Kei Kecil. Inilah studio video kampung pertama di Indonesia yang dikelola langsung oleh warga setempat. Di situ dihasilkan puluhan rekaman video kampung yang kebanyakan dibuat secara spontan, tanpa perencanaan matang sebelumnya, bahkan ada yang tidak melalui penyuntingan sama sekali. Namun ada beberapa yang dibuat dengan lebih terencana, salah satu di antaranya berjudul "Musuh Nelayan". Pernah digunakan secara luas di Indonesia dan beberapa negara Asia Tenggara sebagai bahan pelatihan, video kampung tersebut mengemukakan masalah pemboman ikan, pembiusan ikan, dan armada pukat harimau. Yang juga beredar luas adalah video tentang pelestarian sumber daya alam secara tradisional berjudul "Buka Sasi Lompa", serta video tentang pengorganisasian rakyat berjudul "Sambil Berjalan". Di samping membuat video untuk kepentingan warga kampung mereka sendiri, mereka juga melayani video pesanan dari lembaga maupun perseorangan. Meskipun terus giat menghasilkan rekaman-rekaman video, mereka tetap pada pekerjaan utama mereka sebagai petani, nelayan, guru, pegawai kantor desa, ibu rumah tangga, dan sebagainya.

Atas prakarsa Yayasan Wisnu Bali, di Bali Timur sejak tahun 2001 video kampung telah menjadi alat pendidikan dan pengorganisasian di kalangan masyarakat kampung, misalnya video tentang harga rumput laut yang merugikan warga, video tentang buruknya layanan kesehatan umum, video tentang generasi muda yang asing dengan budaya tradisional, dan sebagainya. Bahkan, ada pula video yang pada tahun 2002 berhasil menjadi alat penengah dan pencegah proyek pemerintah yang hendak menjadikan permukiman penduduk sebagai kawasan wisata komersial. Dengan semakin giatnya pembuatan video kampung, di Bali berkembang apa yang disebut dengan "Sekolah Banjar", sebuah pendidikan alternatif bagi warga kampung yang memanfaatkan video sebagai salah satu alat pembelajaran mereka. Para penggiat video kampung di Bali itu pun juga masih tetap pada pekerjaan pokok sehari-hari mereka sebagai petani atau nelayan.

BAB III. PRA PRODUKSI VIDEO KAMPUNG

DAFTAR PERTANYAAN

Merancang Produksi

Ingat bahwa membuat video kampung adalah kerja kelompok.
Setiap orang berperan penting dan saling berpengaruh.

TAHAP PERSIAPAN :

A. Menentukan anggota kelompok kerja video dengan tugas masing-masing
B. Penelitian
C. Membuat anggaran
D. Membuat jadwal produksi
E. Mengolah cerita
F. Membuat alur cerita dan menyiapkan papan cerita (*storyboard*)
G. Teknik wawancara
H. Persiapan alat-alat *shooting*

A. Menentukan anggota kelompok kerja :

1. Ketua *(producer)*

- Mengkoordinasi dalam kelompok
- Mengatur pembiayaan dan waktu
- Mengatur penyebarluasan hasil video

2. Penulis naskah (*script writer*)

- Memahami cerita dengan jelas
- Menulis ringkasan cerita (sinopsis)
- Membuat papan cerita (*storyboard*)

3. Sutradara atau pengarah acara (*director*)

- Mengatur pengambilan adegan (*shooting*)
- Memberikan instruksi kepada anggota kelompok dan pemain

4. Juru kamera (*camera person*)

- Menggunakan kamera atau merekam gambar
- Menentukan komposisi gambar yang bagus

5. Penyunting gambar (*editor*)

- Menyunting (meng-*edit)* gambar dan suara (pembicaraan atau percakapan)
- Mengisi narasi (suara pencerita) dan musik
- Menyelaraskan suara atau musik

6. Pengisi suara (*narator*)

Mengisi suara yang dibutuhkan dalam merangkai cerita

B. Penelitian

APA PENTINGNYA PENELITIAN?

1. MEMAHAMI MASALAH
2. MENCARI TAHU (5 W + 1 H):

WHAT (APA)? *WHERE* (DI MANA)?
WHEN (KAPAN)? *WHO* (SIAPA)?
WHY (MENGAPA)? *HOW* (BAGAIMANA)?

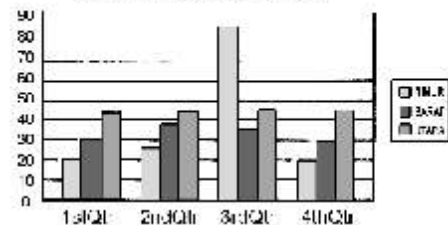
INILAH CONTOH DATA PENELITIAN

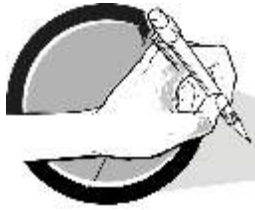
WHERE (DI MANA)?

Batas-batas wilayah masyarakat adat dan batas-batas wilayah negara, Taman Nasional.

WHAT (APA)?

- Populasi hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar.

- Data-data luas lahan pertanian desa setempat.
- Data-data jumlah penduduk.

WHO (SIAPA)?

Membuat daftar nama-nama yang akan menjadi narasumber atau seseorang yang mengetahui permasalahan.

C. Membuat Anggaran

MEMBUAT VIDEO KAMPUNG BUKANLAH KEGIATAN KOMERSIAL (SEMATA-MATA HANYA MENCARI KEUNTUNGAN MATERI SEBESAR-BESARNYA). YANG HARUS LEBIH DIUTAMAKAN ADALAH KEPENTINGAN SELURUH WARGA.

Anggaran Pra Produksi

Anggaran Produksi

Anggaran Produksi Akhir.

DARI MANA DANA BISA DIKUMPULKAN? dari:

1. Iuran anggota
2. Sumbangan dari orang-orang atau lembaga yang bersimpati dengan kegiatan warga kampung
3. Unit usaha yang dikelola warga (misal, unit usaha jasa dokumentasi perkawinan)

D. Membuat Jadwal Produksi

MEMBUAT PERENCANAAN KERJA PRODUKSI SANGAT PENTING, APALAGI HAL-HAL YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM-MUSIM TERTENTU, PERISTIWA BERSEJARAH, PERINGATAN TERTENTU ATAU PERISTIWA KHUSUS.

Misalnya: kita akan membuat film tentang kemungkinan terjadinya kebakaran hutan. Kapan kira-kira musim kemarau panjang? Atau misalnya tentang upacara adat, kapan biasanya dilangsungkan?

Pengaturan jadwal produksi sangat fleksibel tergantung dari subyek cerita yang akan di videokan.

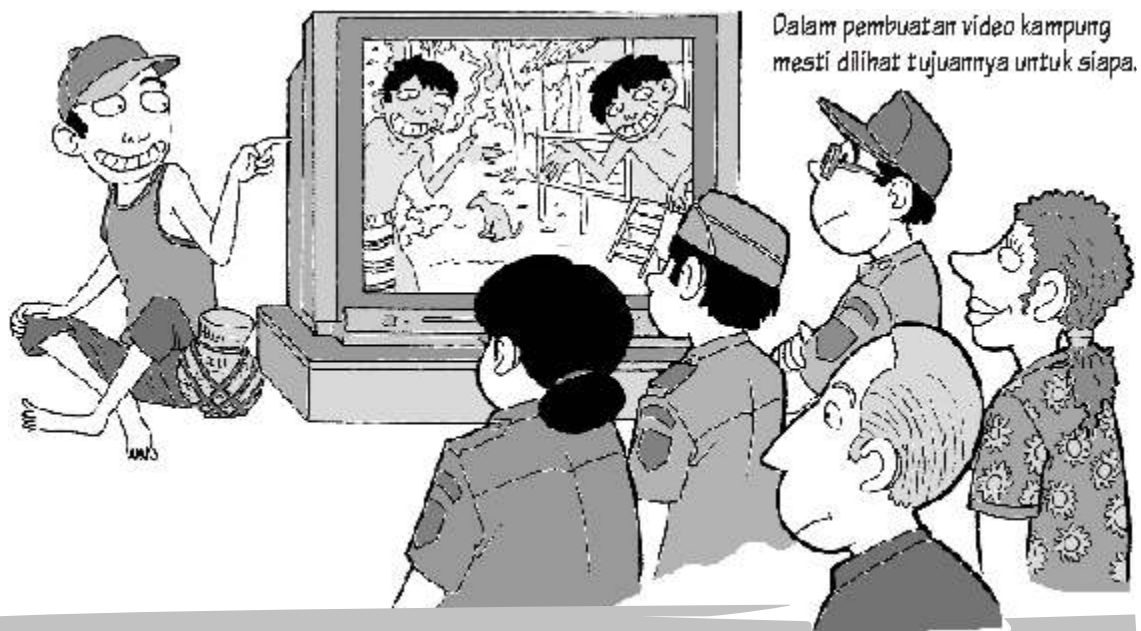
E. Pengolahan Cerita

Cara sederhana "mengolah cerita" melalui tiga tahap yaitu:

1. Apa yang diinginkan atau dibutuhkan warga kampung,
2. Siapa penontonnya, dan
3. Pesan apa yang ingin disampaikan.

RUMUSKAN CERITA DALAM TIGA PARAGRAF PENDEK DAN BAYANGKAN GAMBAR APA YANG MESTI DIAMBIL. RINGKASAN CERITA VIDEO YANG AKAN KITA BUAT NANTI ADALAH SEBAGAI BERIKUT.
Kita komunitas nelayan, sehari-harinya hidup dari menangkap ikan.
Tiba-tiba ada proyek dari pemerintah yang merusak tempat kita biasa menangkap ikan.

PRINSIP-PRINSIP MENGOLAH CERITA:

1. SIAPA? Siapa saja yang terlibat dalam pokok permasalahan cerita?
2. KAPAN TERJADI? Kapan pokok permasalahan itu terjadi?
3. APA YANG TERJADI? Apa saja pokok permasalahan yang ada?
4. KENAPA TERJADI? Mengapa pokok permasalahan tersebut bisaterjadi?
5. BAGAIMANA MENYELESAIKAN? Bagaimana kemungkinan-kemungkinan yang ada untuk menyelesaikan masalah tersebut?

KEDUA,
SIAPA PENONTON VIDEO KITA NANTI? KEPADA SIAPA KITA AKAN BERCERITA?
SASARAN PENONTON MERUPAKAN HAL YANG SANGAT PENTING. KEPADA SIAPA KITA AKAN BERCERITA.
BIASANYA SEBUAH FILM YANG SIFATNYA UMUM HANYA DIBEDAKAN DALAM DUA MACAM YAITU FILM ANAK-ANAK DAN FILM DEWASA.
Video Kampung
Dalam pembuatan video kampung mesti dilihat tujuannya untuk siapa.
Misalnya, kalau video dibuat untuk dilihat orang di luar kampung, pesan harus disampaikan dengan jelas. Kenapa? Karena mereka belum mengenal baik kampung warga lain, sehingga diperlukan keterangan.

KETIGA,

AGAR PESAN YANG INGIN DISAMPAIKAN DALAM SEBUAH VIDEO KAMPUNG DAPAT DITERIMA DENGAN BAIK, DALAM PEMBUATANNYA HARUS DIPERHATIKAN SIAPA PENONTONNYA NANTI. MISAL, VIDEO UNTUK PARA PENENTU KEBIJAKAN YANG BIASANYA TERDIRI DARI ORANG-ORANG YANG SANGAT SIBUK, MAKA VIDEO TERSEBUT HARUS DIBUAT SEJELAS MUNGKIN URAIANNYA DAN SESINGKAT MUNGKIN WAKTU PENAYANGANNYA (CUKUP SEPULUH MENIT SAJA, MISALNYA).

CONTOH LAIN, VIDEO UNTUK ANAK-ANAK, AGAR MEREKA TERTARIK DAN MENGIKUTI ANJURAN YANG INGIN DISAMPAIKAN, MAKA VIDEO TERSEBUT HARUSLAH PENUH DENGAN ADEGAN-ADEGAN YANG LUCU DAN MENGHIBUR.

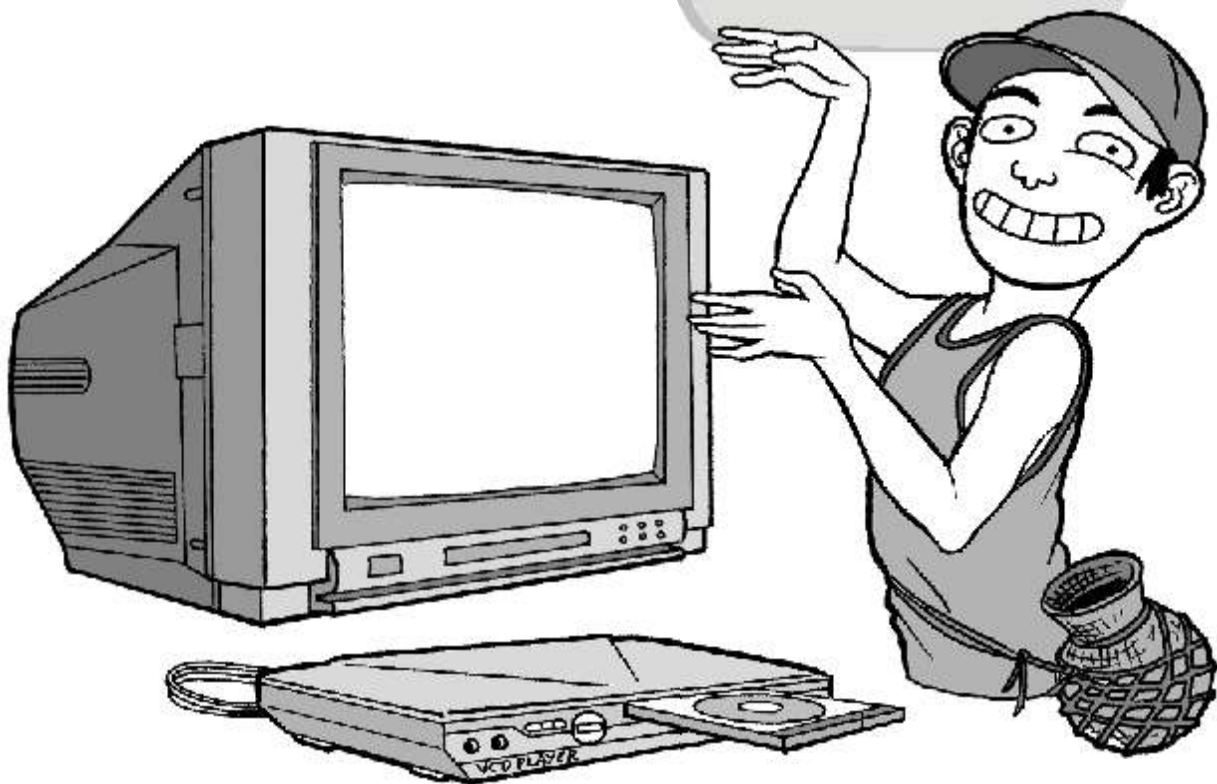
Misal: cerita tentang "pembalakan liar di kampungku", penontonnya anggota DPRD dan Polisi.
Pesannya, hutan sangat penting bagi kami, sehingga tingkatkan usaha pemberantasan pembalakan liar!

Cerita sudah dirumuskan dengan sejumlah pesan yang menunggu tanggapan. Apa yang diharapkan setelah menonton video tersebut?

- Memahami persoalan kita? Membantu memecahkan persoalan kita?
- Mengeluarkan kebijakan yang dapat menyelesaikan persoalan?

COBA KITA TENTUKAN CERITA APA YANG AKAN KITA ANGKAT
DI KAMPUNG KITA MASING-MASING:

1. APA MASALAHNYA?

2. SIAPA PENONTONNYA?

Latihan Mengolah Cerita untuk Pembuatan Video Kampung

1. 1a. Tentukan apa yang paling diinginkan atau yang paling dibutuhkan warga kampung!

1b. Rumuskan cerita dalam tiga paragraf pendek!

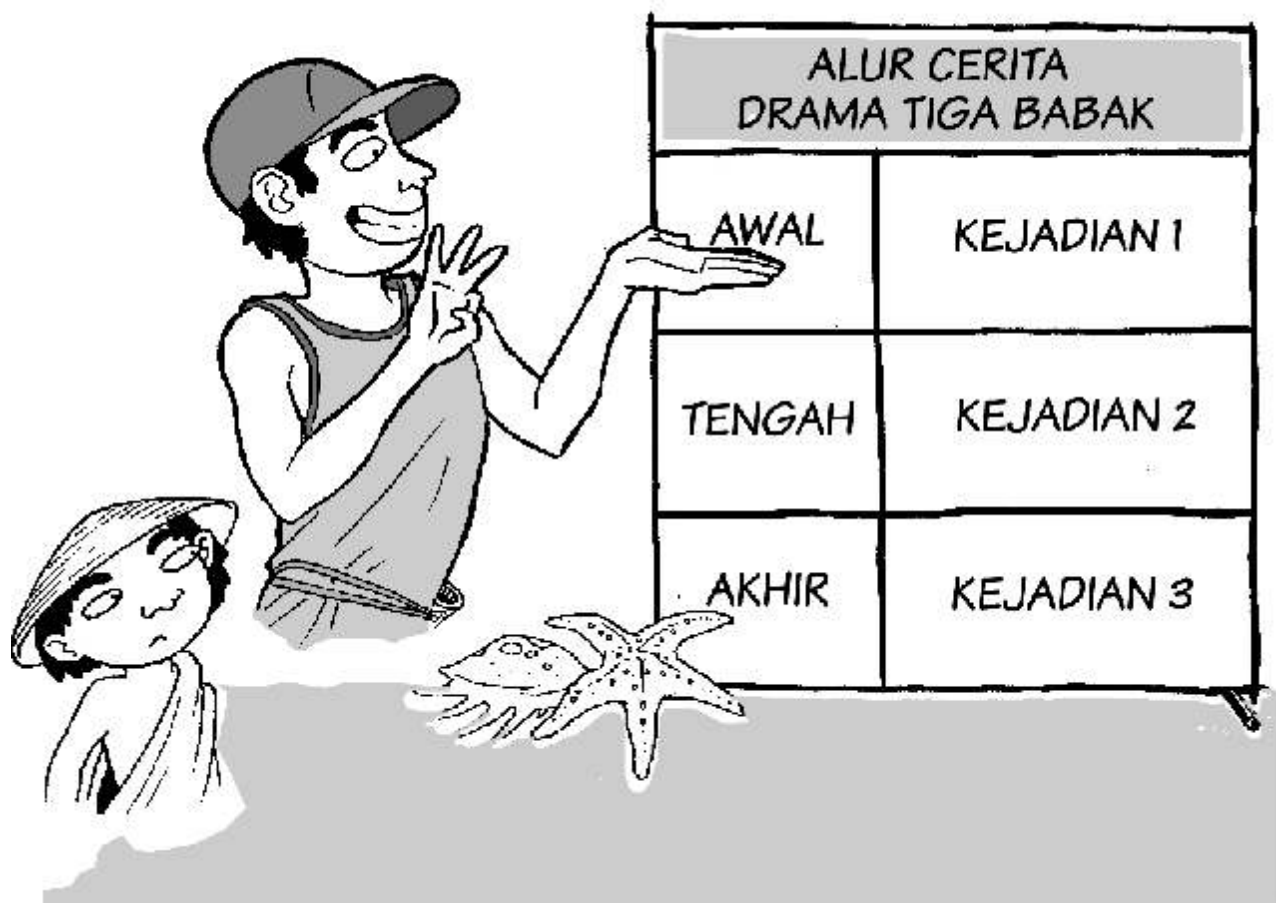
1c. Buat daftar gambar yang akan diambil!

2. Tentukan siapa penonton video kita nanti! Tentukan kepada siapa kita akan bercerita!

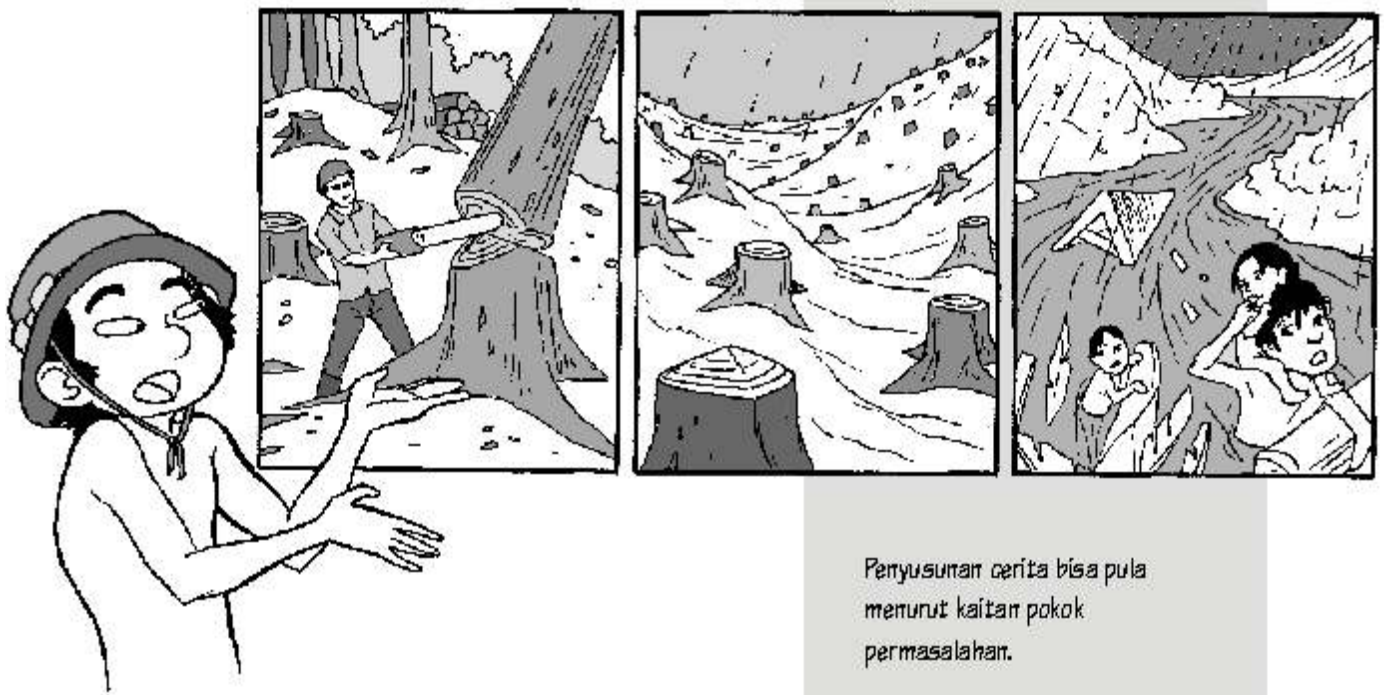
3. Tentukan pesan apa yang ingin disampaikan!

F. Membuat Alur Cerita dan Papan Cerita

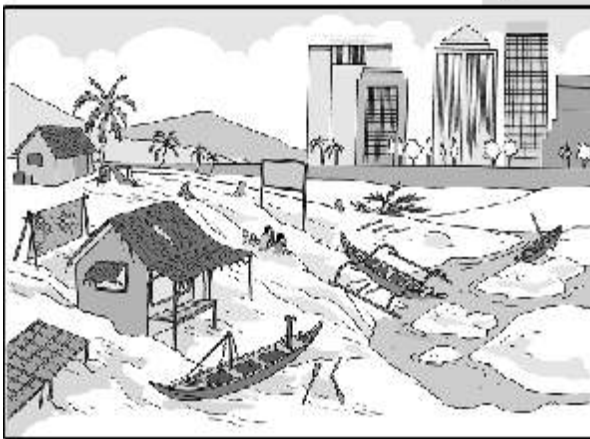
SECARA GARIS BESAR SEBUAH ALUR CERITA DAPAT DISUSUN BERDASARKAN:

1. URUTAN WAKTU
2. SEBAB AKIBAT
3. POKOK MASALAH

PENYUSUNAN CERITA BERDASARKAN WAKTU KEJADIAN. KEJADIAN PERTAMA DILETAKKAN DI AWAL, KEJADIAN KEDUA DILETAKKAN DI URUTAN BERIKUTNYA, DAN SETERUSNYA.

Penyusunan cerita berdasarkan waktu kejadian. Kejadian pertama diletakkan di awal, kejadian kedua diletakkan di urutan berikutnya, dan seterusnya.

Penyusunan cerita berdasarkan sebab-akibat.

Penyusunan cerita bisa pula menurut kaitan pokok permasalahan.

Urutan cerita dalam bentuk apapun selalu terbagi dalam cerita, awal, tengah dan akhir.
Biasa disebut dengan drama tiga babak.

Bagian Awal Alur Cerita

PERSOALAN APA YANG SEDANG DIHADAPI KOMUNITAS? DI MANA DAN KAPAN TERJADI? SIAPA YANG TERLIBAT DIDALAMNYA? INILAH BAGIAN PENGENALAN MASALAH. DALAM TAHAP INI PENONTON DIAJAK UNTUK MENGETAHUI DAN MEMAHAMI IDE-IDE DASAR MASALAH, TIDAK PERLU PANJANG RUMUSKAN SECARA SINGKAT SAJA.

CONTOH RINGKASAN CERITA AWAL:
Sejak ada kegiatan pengurukan laut tepi pantai oleh pemerintah daerah, para nelayan yang tinggal tak jauh dari proyek itu sekarang tak bisa melaut lagi.

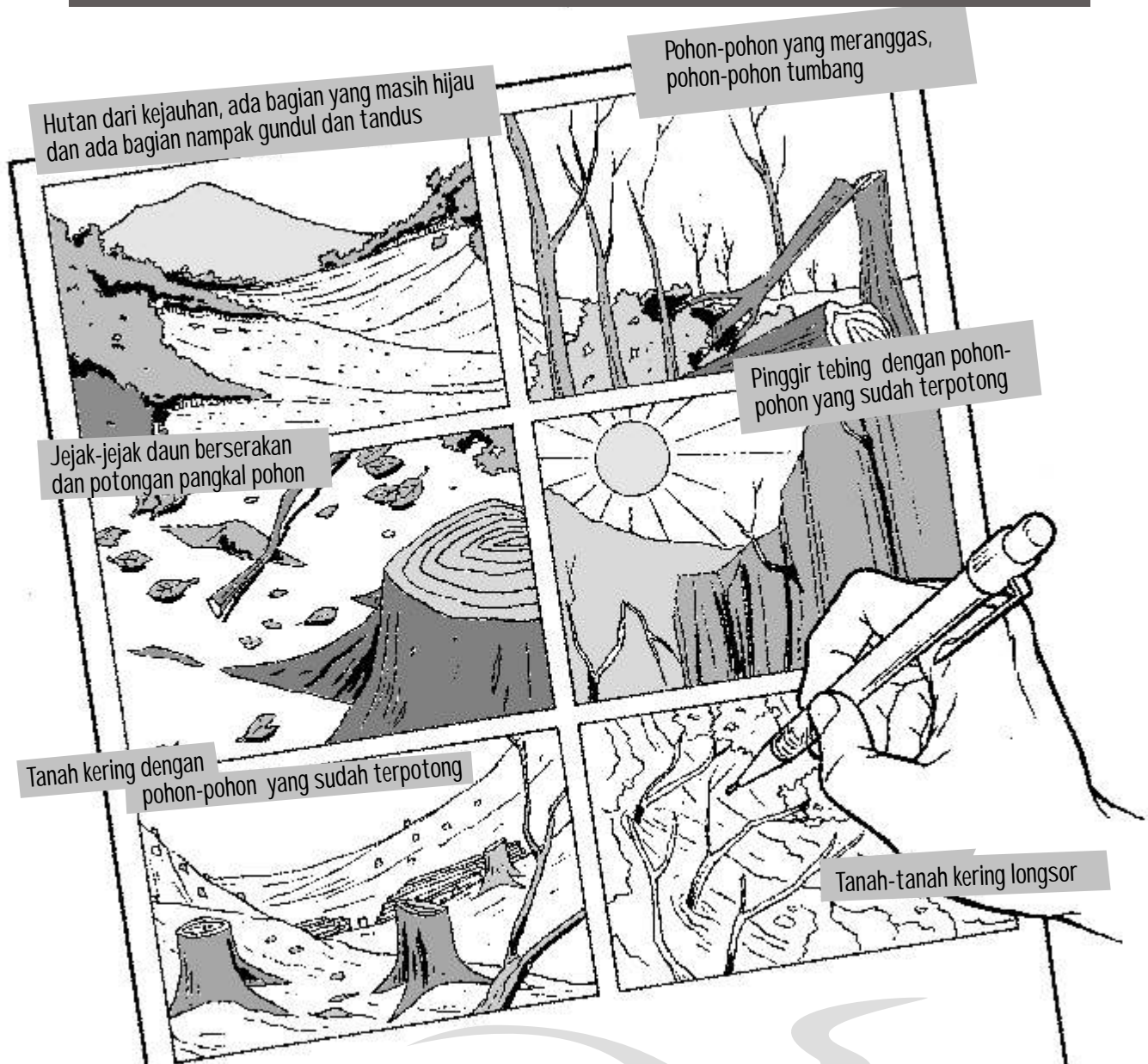
Bagian Tengah Alur Cerita

Bagian Akhir atau Penutup Alur Cerita

Harapan kepada penonton? Pemecahan? Sebuah akhir cerita tidak harus bersifat "bahagia" atau memuaskan berbagai pihak. Akhir cerita bisa saja tetap "terbuka" atau mengambang. Belum ada penyelesaian yang memuaskan berbagai pihak. Bisa saja akhir cerita berupa bahan-bahan perenungan bagi penonton.

Setelah alur cerita dapat dirumuskan. Berlatihlah berpikir dalam bahasa gambar untuk menyampaikan gagasan yang bisa dipahami. Berlatih dari hal yang sederhana bagaimana urutan membuat minuman teh atau biasa disebut *sequence* atau urutan gambar.
Lihat contoh berikut ini!!

1. URUTAN GAMBAR MEMBUAT MINUMAN TEH

2. URUTAN YANG MENGGAMBARKAN RUSAKNYA HUTAN DAN TANAH LONGSOR

TIPS

KEMBANGKAN URUTAN GAMBAR DENGAN BERBAGAI KEMUNGKINAN YANG TERJADI DI LAPANGAN!

G. Teknik Wawancara

MULAILAH MERANCANG DAFTAR NARASUMBER (ORANG-ORANG YANG AKAN DIWAWANCARA)
Hal-hal yang perlu dicatat seperti: nama, alamat, telepon, tanggal interview, jabatan

PERHATIKAN HAL-HAL BERIKUT INI!!

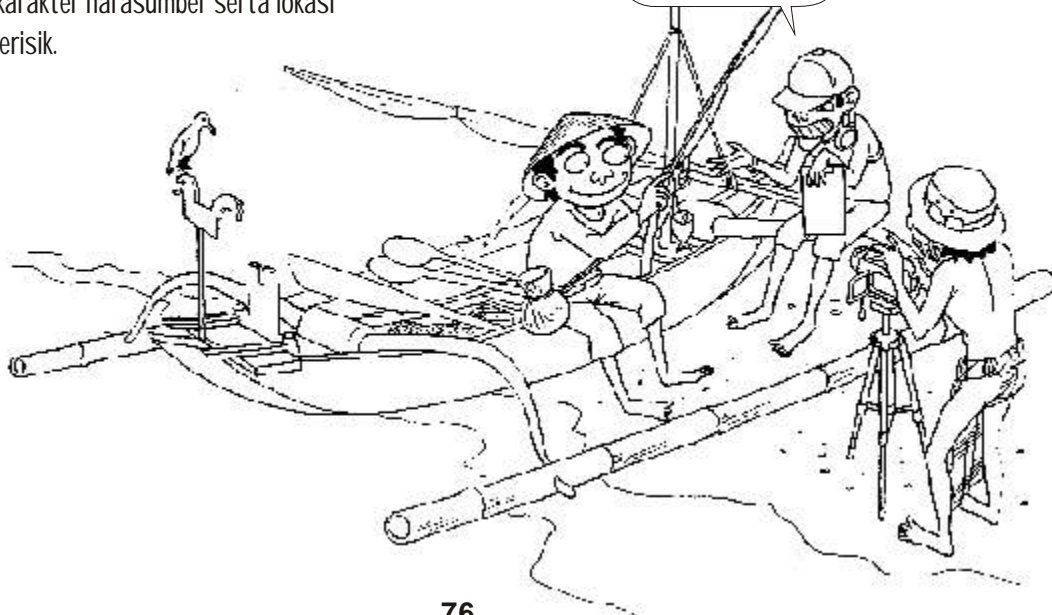
1

Pewawancara perlu memahami hal-hal apa yang akan ditanyakan pada narasumber. Siapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu.

2

Penting untuk diingat. Ketika kita hendak melakukan wawancara dengan narasumber (yang sudah dikenal ataupun belum saling mengenal) jelaskan apa yang menjadi maksud kedatangan dan meminta kesediaan narasumber untuk diwawancara di hadapan kamera. Beberapa narasumber mungkin menolak ketika hendak diwawancara, cobalah bersikap tetap sopan dan coba jelaskan sekali lagi. Dan jika tetap menolak, jangan pernah memaksa narasumber, ucapkanlah “terimakasih atas bantuannya”.

T i p s :

Untuk mendapatkan hasil wawancara yang baik adalah pentingnya mengenal narasumber dengan baik, mencari lokasi pengambilan gambar yang mendukung karakter narasumber serta lokasi yang tidak berisik.

Buat suasana sesantai mungkin, tanyakan hal-hal yang sifatnya perkenalan untuk lebih mengenal narasumber secara pribadi dan baru kemudian tanyakan hal-hal yang sudah ada dalam pokok-pokok pertanyaan.

4

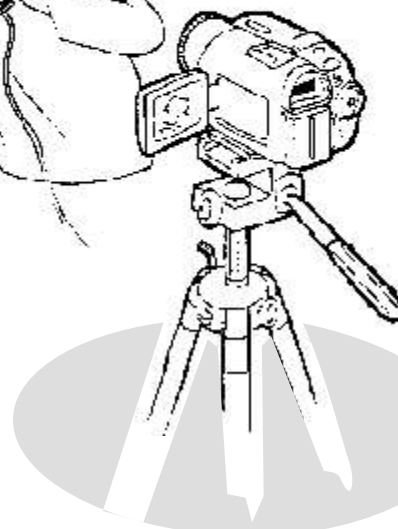
Memberi perhatian penuh kepada narasumber, konsentrasi dan lakukan kontak mata dengan narasumber.

5
Dalam melakukan wawancara dengan narasumber tidak ada jawaban yang benar atau salah. Pertanyaan-pertanyaan sebaiknya bersifat terbuka seperti: "Tolong bapak atau ibu ceritakan bagaimana awalnya ..., bagaimana pendapat bapak atau ibu tentang. ..."
Hindari pertanyaan yang hanya akan dijawab "ya" dan "tidak".
6
Jangan lakukan wawancara seperti membacakan pertanyaan. Dengarkan apa yang menjadi jawaban narasumber dan kembangkan pertanyaan selanjutnya. Beri tanggapan atas jawaban narasumber.
7
Tanyakan kembali hal-hal yang masih diperlukan dari hal-hal yang belum terjawab.
DENGAN APA ANDA AKAN MEMBELANYA?
KAMI AKAN BELA TANAH ADAT KAMI!
GLK... PERTANYAANNYA BANYAK BANGET.

8

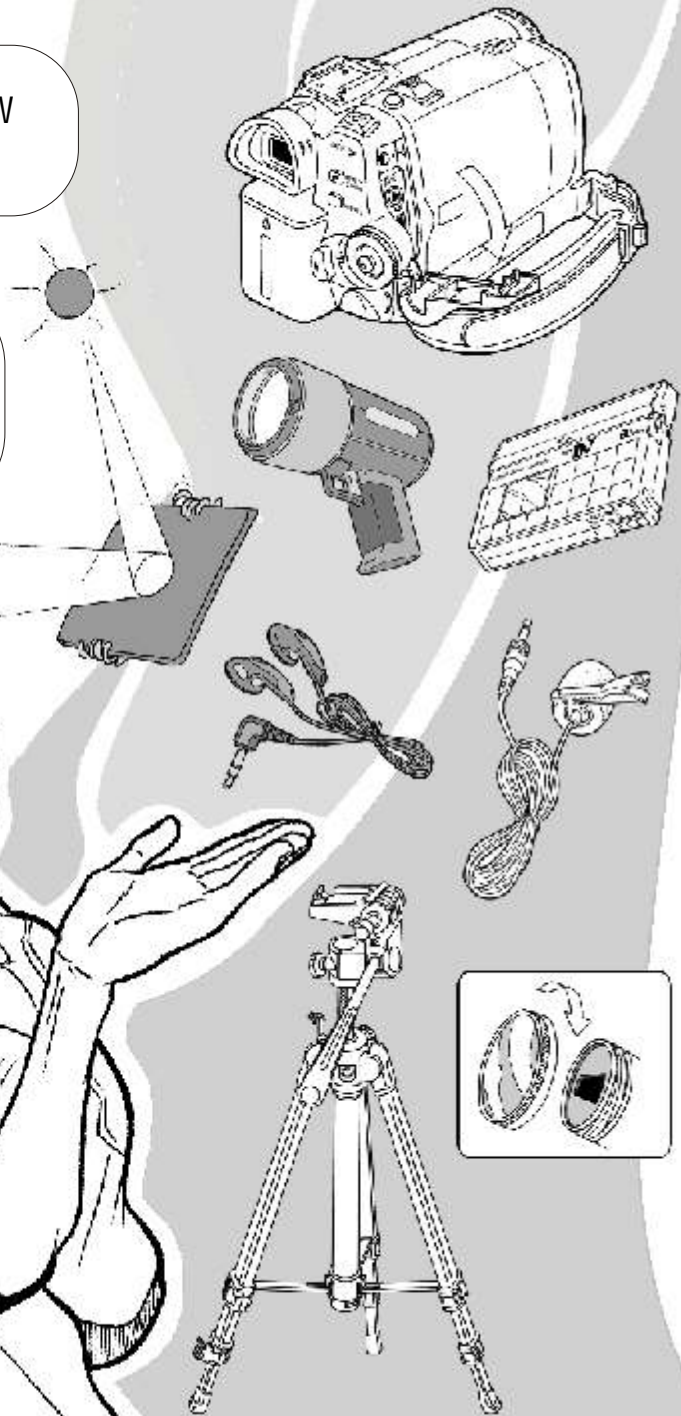
Untuk memberikan respon jawaban atas jawaban narasumber cukup dengan jawaban dan bahasa isyarat seperti mengangguk, menggeleng atau tersenyum.

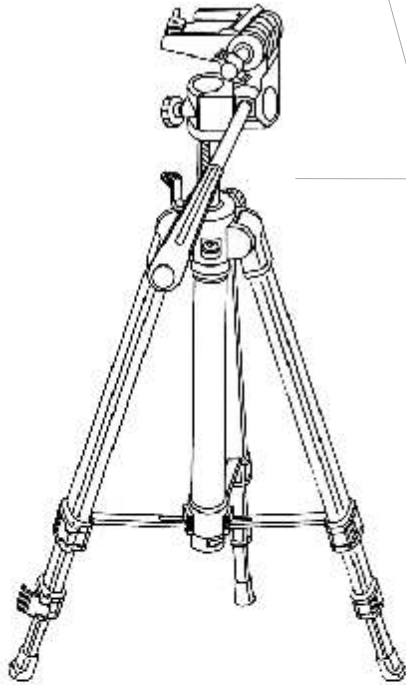
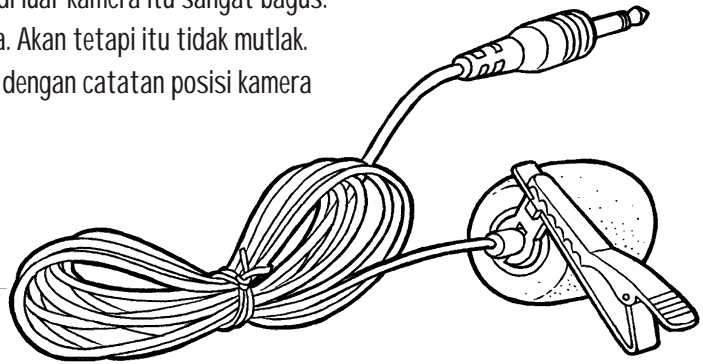
9

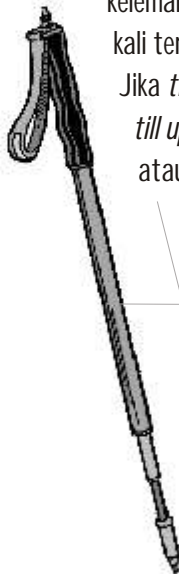
Tidak boleh terlalu tergesa-gesa untuk menimpali jawaban, beri waktu minimal 5 detik. Kira-kira tunggu beberapa saat kemudian tanyakan kembali atau menanggapi atas jawaban narasumber. Sebaiknya usahakan agar suara berisik tidak ikut terekam sehingga menyulitkan proses *editing.*

BERIKUT INI ADALAH CONTOH DAFTAR ALUR CERITA!

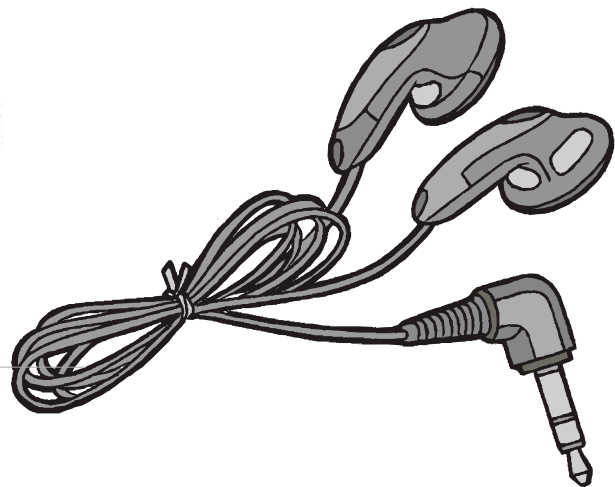
BAGIAN (SEGMEN)	ISI	DAFTAR PENGAMBILAN GAMBAR	SUARA (INTERVIEW)
PENGENALAN MASALAH	PEMBALAKAN LIAR DI KAMPUNGKU	GAMBAR AKIBAT PEMBALAKAN HUTAN Frame 01: Gambar dari Jauh, “Hutan Kampungku” Hutan yang masih hijau Frame 02: Gambar Sedang, hutan yang rusak “Penebangan Liar” Frame 03: Gambar Dekat (*Close Up*), pohon yang sudah terpotong Frame 04: Gambar Sedang, sarang lebah hancur Frame 05: Gambar dari Jauh, seseorang berdiri bengong di tengah hutan yang sudah terbuka Frame 06:	Wawancara 1: Keluhan warga akibat rusaknya hutan, “Kami tidak bisa mengambil hasil hutan” Wawancara 2: Keluhan ahli peramu obat tradisional, “Tidak ada obat-obatan ketika kami membutuhkannya”

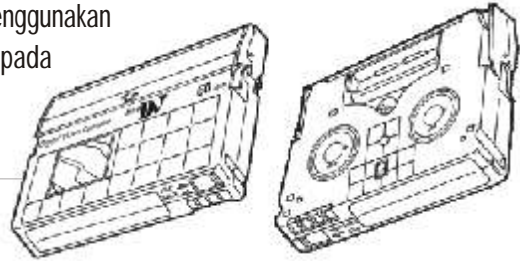
BAGIAN (SEGMEN)	ISI	DAFTAR PENGAMBILAN GAMBAR	SUARA (INTERVIEW)
PEMBAHASAN MASALAH	Siapa saja pelaku pembalakan liar?Akibat yang terjadi dari pembalakan liar dan kenapa penting diceritakan.	SIAPA PELAKU PEMBALAKAN LIAR? Frame 07: Gambar dari Jauh: Orang-orang membawa mesin gergaji menebang secara liar. Frame 08: Gambar dari Jauh: Pohon-pohon yang sudah tumbang dibawa beberapa orang. Frame 09: Gambar sedang: Siapa yang mengangkut pohon-pohon itu?Kemana akan dibawa? Frame 10: Ada polisi adat yang terlihat lelah dan ada yang masih semangat. Frame 11: .... Frame 12: .... Frame 13: .... Frame 14: .... Frame 15:	Wawancara 3: Polisi adat, "Polisi adat tidak mampu mengawasi seluruhnya" Wawancara 4: Wawancara 5: Wawancara 6:
AKHIR/PENUTUP	Solusi pemecahan masalah "Hutan sangat penting bagi kami, sehingga tingkatkan usaha pemberantasan-nya!"	Frame 16: Gambar sedang (*medium shot*): Polisi bekerja Frame 17: Gambar sedang (*medium shot*): Polisi hutan yang gagah Frame 18: Gambar Sedang (medium shot): Anggota DPRD rapat "Buat perda pemberantasan pembalakan liar" Frame 19:	Wawancara 7: "Polisi meningkatkan bantuan" Wawancara 8 "Dukung polisi hutan" Wawancara 9: "Buat perda pemberantasan pembalakan liar"

H. Persiapan Alat-Alat *Shooting*

Microphones (wireless atau gun mic atau mic camera)

Memiliki *mic* eksternal artinya *mic* yang dipasang di luar kamera itu sangat bagus. Apalagi ketika dipakai untuk melakukan wawancara. Akan tetapi itu tidak mutlak. Jika tidak ada mic eksternal, gunakan mic kamera dengan catatan posisi kamera sedekat mungkin dengan narasumber.

Kamera Tripod atau Monopod

Manfrotto salah satu merek *tripod* yang sangat bagus dan mahal. Ada banyak merek-merek *tripod* yang murah akan tetapi memiliki kelemahan saat dipakai untuk *panning* kiri-kanan, *till up-down* sering kali tersendat-sendat dan tidak *smooth (*halus). Jika *tripod* tidak bisa digunakan untuk *panning* kiri-kanan, *till up-down*. Setidaknya bisa membuat kamera tidak goyang atau stabil selama pengambilan gambar atau wawancara.

Earphone

Penggunaan barang kecil ini sangat berguna untuk memantau level suara yang masuk. Harganya cukup murah yaitu sekitar Rp 25.000,- .
Merek tidak terlalu dirisaukan.

Kaset Mini DV

Ada beberapa merek kaset mini dv yang dijual di pasaran, dari harga Rp 20.000,- sampai dengan Rp 35.000,-. Yang terpenting ketika menggunakan kaset, pilih menu *short play* dan jangan lupa mengunci *save mode* pada kaset setelah selesai digunakan.

Baterai

Kekuatan penggunaan baterai untuk mic biasanya tergantung dari merek juga harga. Baterai berharga mahal belum tentu kuat.

Tips:

- Harga terbaik yang terbeli
- Barang terbaik yang bisa dipinjam

SELALULAH UNTUK MEMERIKSA DAN MEMERIKSA KEMBALI BERULANG-ULANG!

Tips shooting:

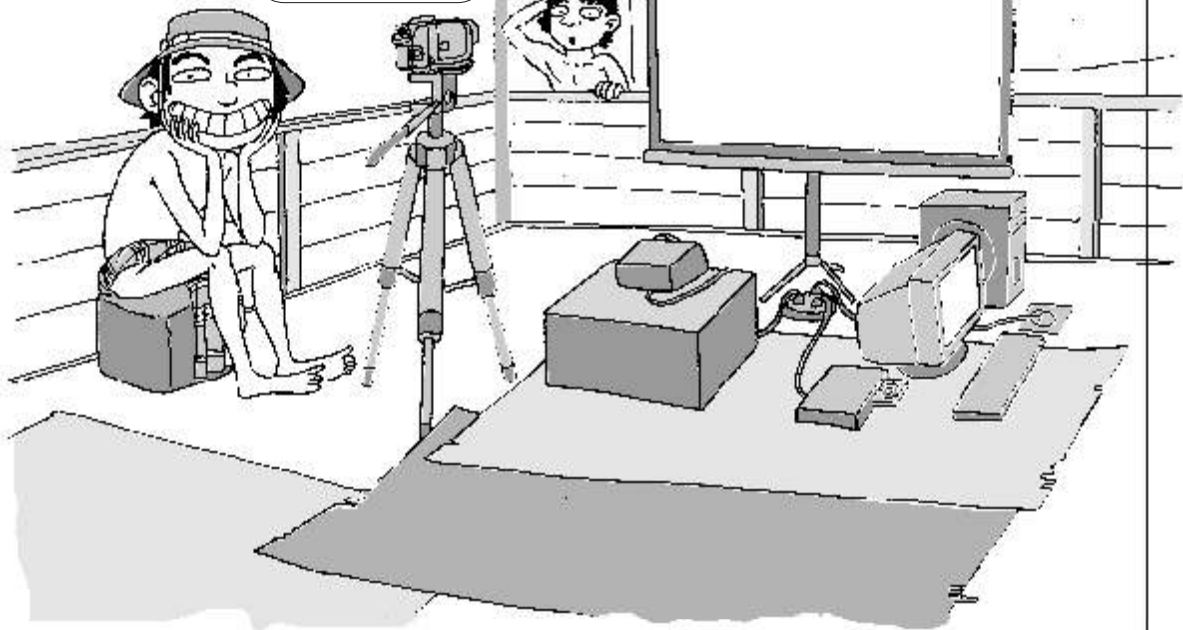
1. Jangan sampai tertinggal alat-alat *shooting,* kamera, baterai kamera dalam keadaan *full,* bawa baterai cadangan, kaset, *mic*, *tripod* dan lainnya.

2. Cek jadwal, tempat dan datanglah lebih awal supaya bisa mempersiapkan alat serta tempat strategis (*angle* terbagus).

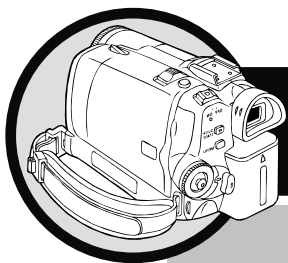
3. Siapkan boks plastik dan taruhlah *silica gel* (arang atau tawas atau boks serap air) untuk menyimpan kaset.

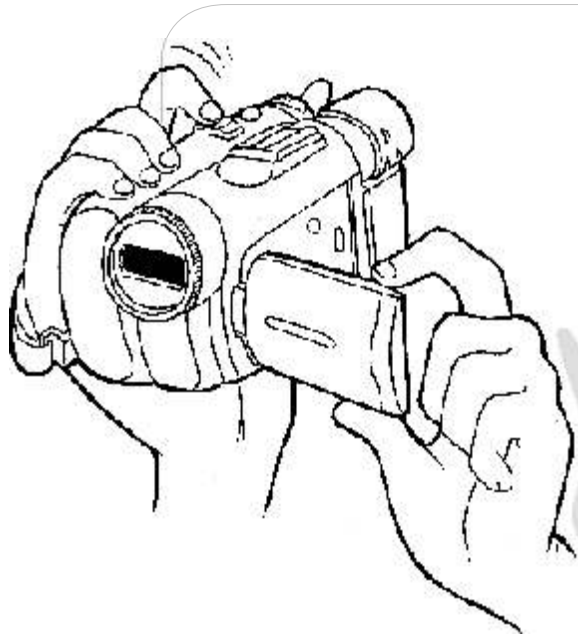
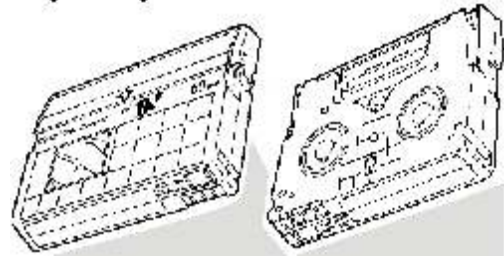
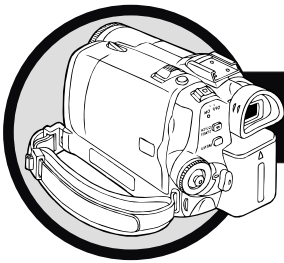
TIPS:

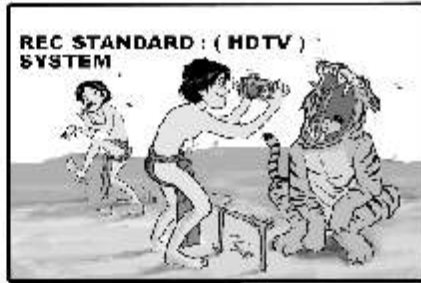
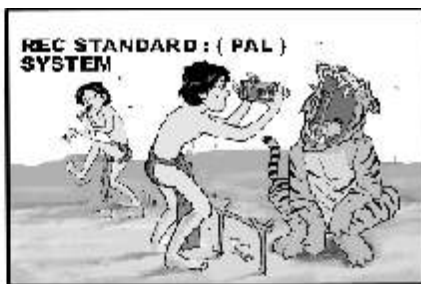
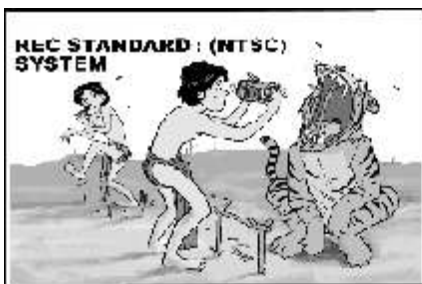
Silica Gel ---- berubah warna -----tanda penuh air----diganti baru atau dioven sehingga bisa digunakan kembali
Arang----basah----tanda penuh air----jemur atau ganti baru
Boks serap air----bagian bawah akan penuh air----ganti baru

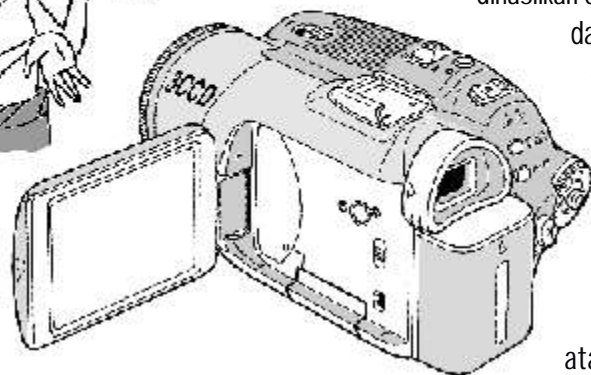
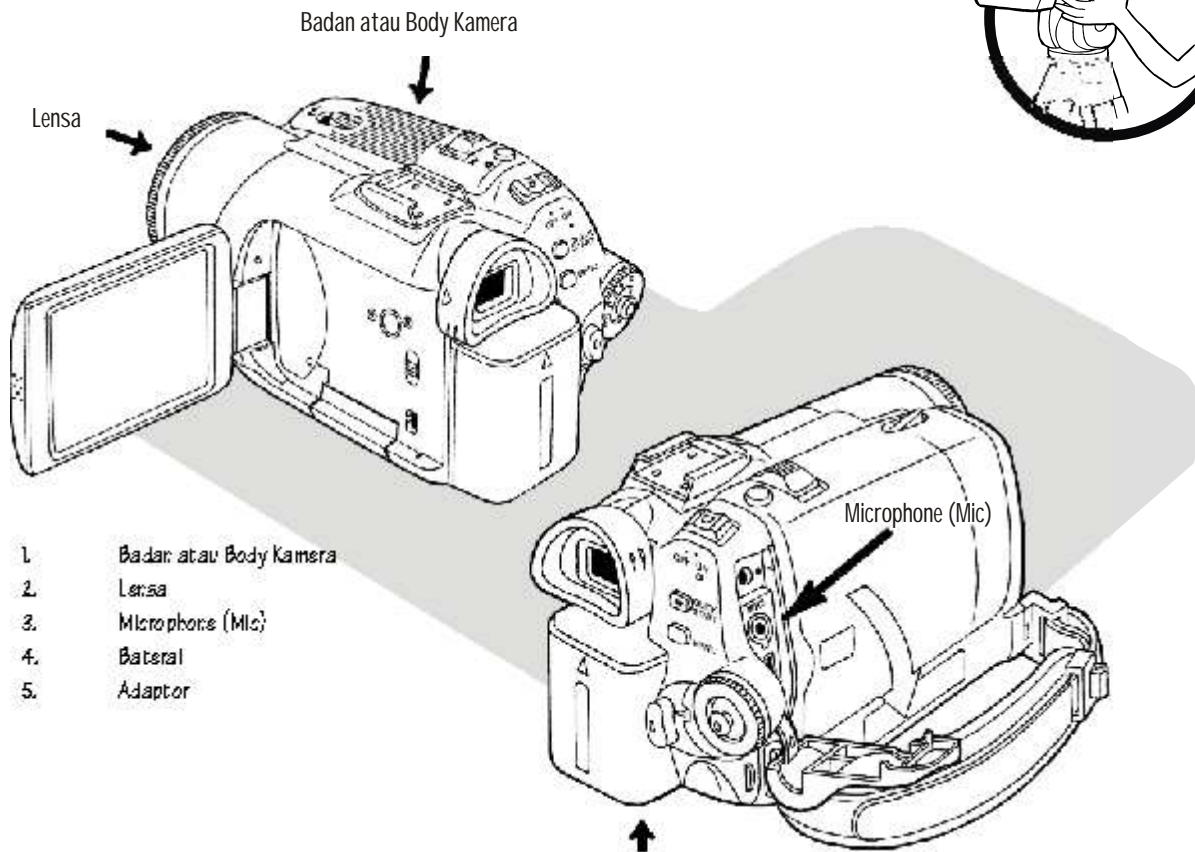
MISALNYA, DALAM ACARA YANG MELIBATKAN BANYAK ORANG SEPERTI KONFERENSI PERS, PENTAS SENI, RAPAT; USAHAKAN CARI TEMPAT TERLEBIH DAHULU YANG KIRA-KIRA TIDAK TERHALANG OLEH PENONTON ATAU POSISI KITA JUGA TIDAK MENGGANGGU YANG LAIN.

Peliputan di daerah konflik atau perkelahian memerlukan persiapan fisik dan memahami situasi. Jangan pernah membahayakan diri sendiri ketika sedang melakukan pengambilan gambar. Keamanan faktor yang utama.

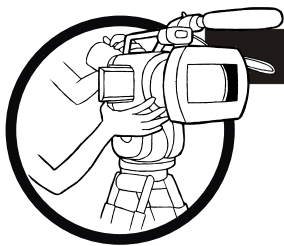
DAFTAR PERTANYAAN

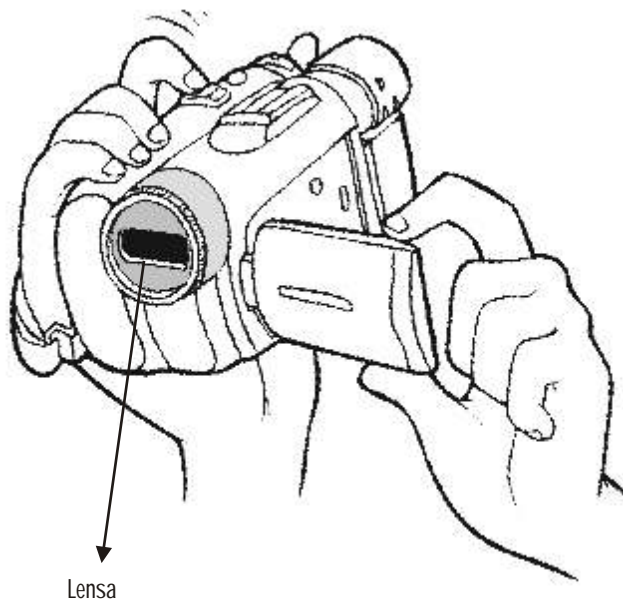
BAB IV. PENGENALAN KAMERA DAN DASAR-DASAR PENGGUNAAN KAMERA

Pengenalan Kamera dan Dasar-Dasar Penggunaan Kamera

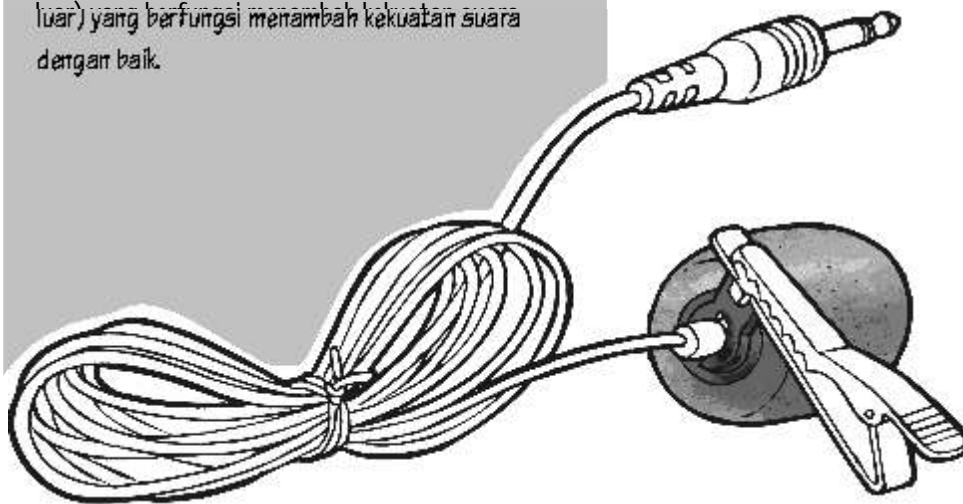
Kamera-Kamera yang Ada di Pasaran

Handycam atau kamera jinjing: cirinya kecil, kualitas lumayan ada yang 1 ccd atau 3 ccd (secara gambar kamera 3 ccd menghasilkan gambar yang lebih bagus dibandingkan dengan kamera 1 ccd).

Handycam atau kamera jinjing memiliki berbagai jenis kaset, yaitu jenis kaset video-8, hi-8, digital 8, vhs-c, svhs-c, mini dv dan dvcam. Dari berbagai jenis kaset tersebut, yang paling popular adalah kaset mini dv.

Sistem Baku Rekaman Video

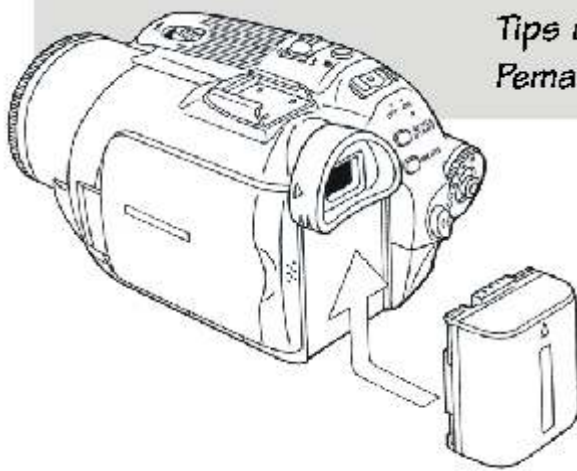
Ada empat sistem standar rekaman yaitu: *NTSC, PAL, SECAM, DAN, HDTV.* Sistem ini mengacu pada jumlah garis pada tiap bingkai (*frame*) gambar yang dapat direkam.

Yang paling banyak digunakan di Eropa, Afrika, dan Asia, termasuk Indonesia adalah PAL (*phase alternating line*): *frame* gambar yang dihasilkan 25 *frame* gambar per detik.

PILIH UKURAN CCD YANG BESAR !

1. Badan Kamera

Badan kamera berisi tabung pengambil gambar optik yang dihasilkan oleh lensa menjadi sinyal elektrik. dalam badan kamera terdiri *CCD* (*charge-couple device*) yang fungsinya sebagai penyensor cahaya. Semakin lengkap *ccd*-nya semakin bagus (kamera ada yang memiliki 1 *ccd* atau 3 *ccd*), *zoom*, *focus*, bukaan atau *aperture*, lubang intip atau *viewfinder*, layar *lcd*, *white balance* atau pengatur keseimbangan warna putih, *steady shot* atau penahan goyangan, dan lain-lain.

2. Lensa Kamera

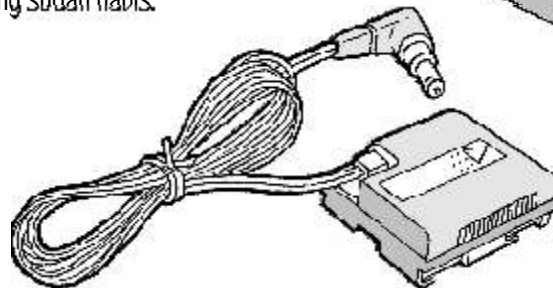
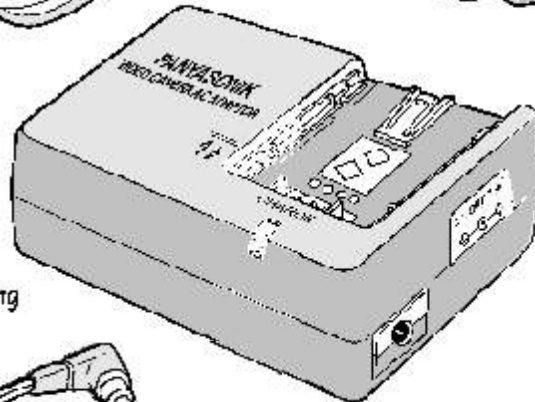
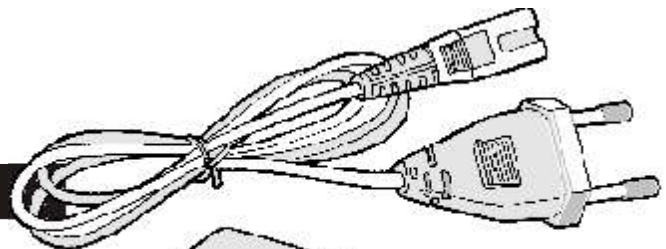
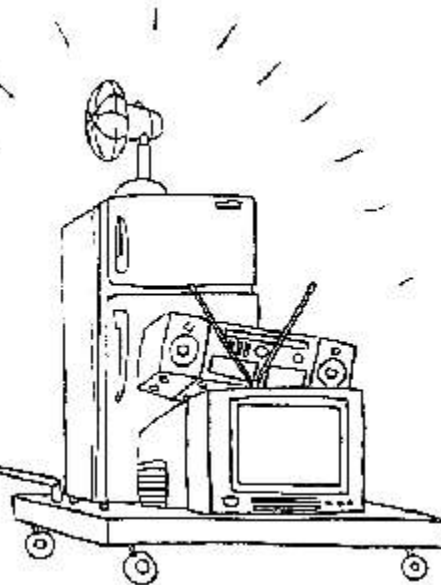
Kamera yang mahal dan profesional lensanya dapat diganti-ganti tergantung kebutuhan. Sedangkan kamera yang rata-rata dimiliki oleh penggiat video kampung adalah kamera dengan lensa normal. Lensa normal yang ada dalam Kamera *handycam* atau kamera jinjing cukup memadai dengan sudut pandang normal mata manusia. Gambar yang dihasilkan datar (biasa atau normal), tidak ada efek melengkung, atau biasa dikenal dengan lensa 50mm. Penggunaan lensa normal memang terbatas jangkauannya (eksplorasi terbatas).

3. Microphone (Mic)

Jenis yang banyak dikenal adalah perekam yang sudah menyatu dengan badan kamera atau biasa disebut dengan *internal mic,* walaupun ada beberapa jenis kamera yang terpisah antara badan kamera dengan perekam. Belilah kamera yang memiliki colokan *mini jack* untuk *external mic* (*mic luar*) yang berfungsi menambah kekuatan suara dengan baik.

4. Baterai

Semua kamera bisa dioperasikan menggunakan listrik secara langsung. Penggunaan baterai memudahkan kamera untuk dibawa ke daerah manapun.
Baterai yang ada saat ini sudah menggunakan teknologi *lithium*, yang bisa di-*charge* (diisi ulang) setiap saat tidak hanya ketika habis total. Kapasitas baterai bisa dilihat dalam layar *lcd* atau lubang intip.

Tips untuk Menghemat Pemakaian Baterai Selama Merekam

1. Jangan membuka *lcd* tapi gunakankanlah lubang intip.
2. Jangan terlalu sering menggunakan *zoom*.
3. Jika *shooting* di daerah dingin, usahakan agar baterai tetap hangat.

5. Adaptor

Adaptor adalah alat penghubung kamera dengan sumber listrik. Adaptor berguna untuk memanfaatkan (langsung) tenaga listrik yang berasal dari listrik PLN (listrik rumah). Adaptor berfungsi juga untuk mengisi ulang (*charge*) baterai kamera yang sudah habis.

Tips Membeli Kamera

1. Jangan terpikat pada bermacam tipe dan merk. Fokus pada kebutuhan dan tentukan jenisnya berdasarkan anggaran dan fungsi yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Jangan membeli kamera dengan teknologi terbaru. Tunggu 1 hingga 2 tahun sampai teknologi itu menjadi sempurna dan secara luas digunakan.

3. Pilihlah dengan *optical zoom* yang besar antara 12-25x. Jangan terjebak dengan kamera yang menawarkan *digital zoom* yang besar.

KAMERANYA KECIL SEKALI, PASTI CANGGIH YA?

TENTU SAJA RINGKAS DAN SANGAT PRAKTIS.

LALU TAS BESAR DI BELAKANG ITU APA?

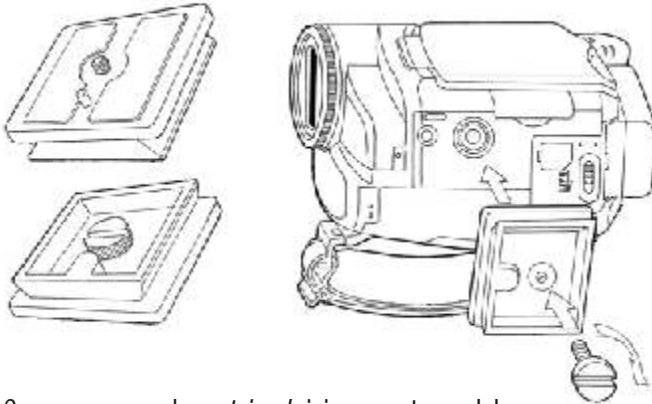
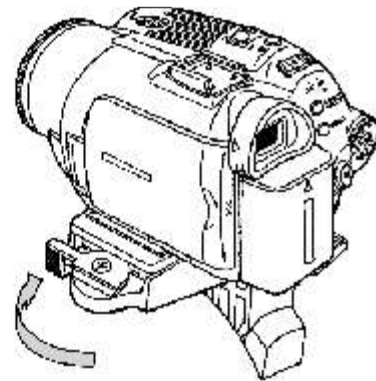
INI BATERAINYA!

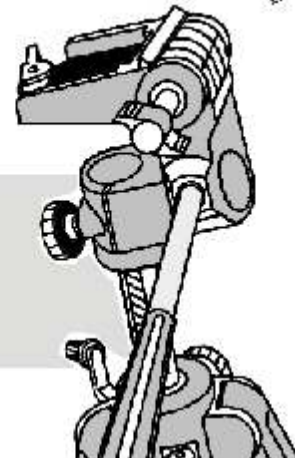
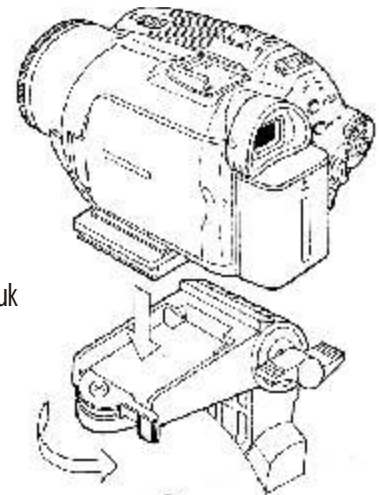
4. Jika memungkinkan belilah baterai cadangan dengan kapasitas yang lebih besar, biasanya kamera baru hanya menyertakan satu baterai saja.

5. Belilah kamera video yang layanan servisnya mudah dan lengkap serta bergaransi.

6. Lengkapi kamera anda dengan peralatan pendamping yang penting untuk dimiliki demi keawetan kamera.

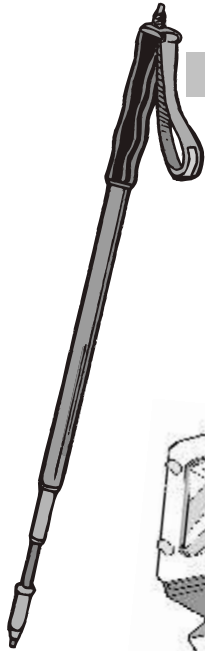
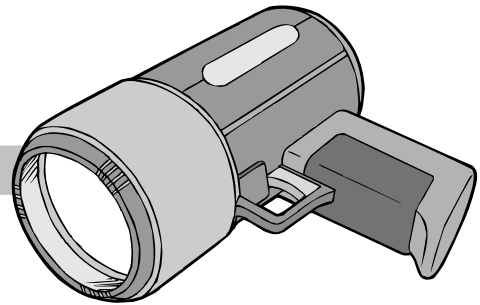
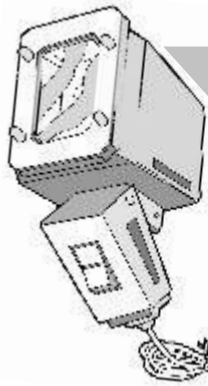
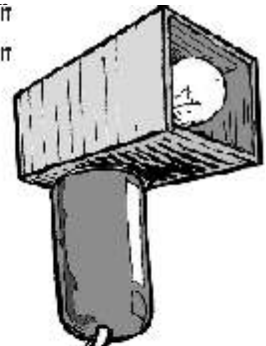
Perlengkapan Tambahan

I. *TRIPOD* (TIGA KAKI KAMERA)

Adalah penyangga kamera, fungsinya agar gambar yang dihasilkan mantap tidak goyang.

Cara menggunakan *tripod* ini sangat mudah, pertama pasang terlebih dahulu *shoe* atau sepatu yang fungsinya sebagai pegangan antara kamera dengan *tripod*. Biasanya ada dua mur yang perlu dikencangkan di bagian bawah kamera. Setelah terpasang dan kencang letakkan pada tatakan atas *tripod*, buka pembuka *lock* (biasanya ada petunjuk: *lock* dan *unlock*). Letakkan dengan baik dan kunci pada posisi *lock*.

Tiga kaki kamera sangat penting fungsinya ketika digunakan untuk pengambilan gambar *panning*, (gambar bergerak lurus kiri-kanan) *tilt-up* atau *tilt-down* (pengambilan gambar gerak dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas), juga untuk pengambilan gambar *interview* dengan narasumber.

T I P S:

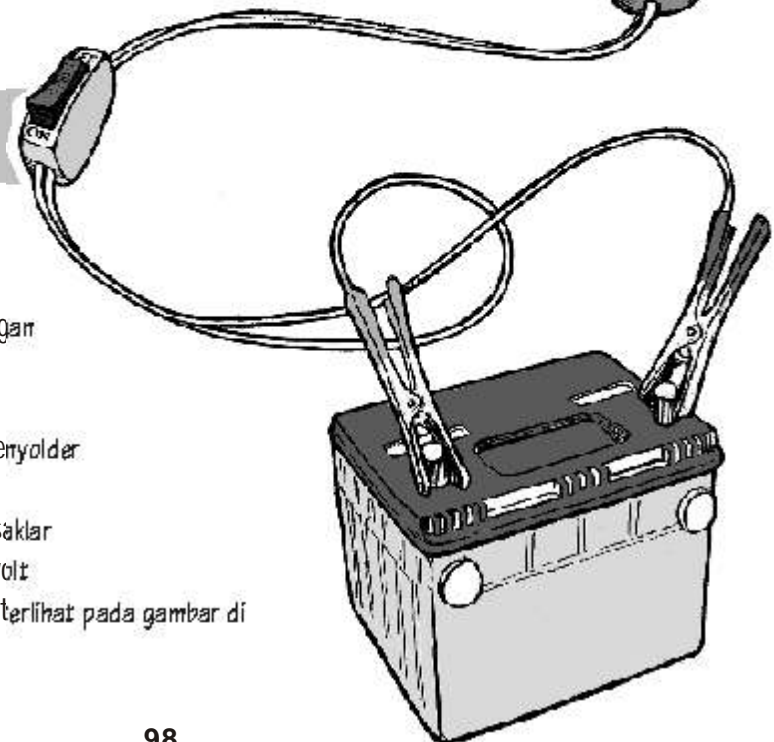
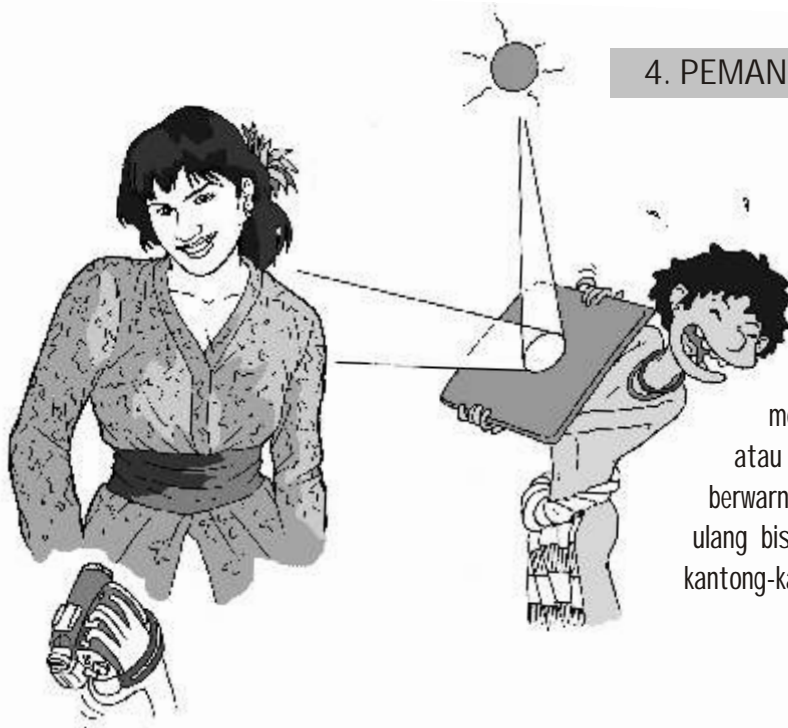
TRIPOD SANGAT PENTING UNTUK MENJAMIN AGAR GAMBAR YANG DIHASILKAN TIDAK GOYANG.

2. MONOPOD (SATU KAKI KAMERA)

Menyerupai *tripod*, bedanya alat ini hanya memiliki satu kaki dan tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dipegangi tangan. Sebagai perpanjangan tangan, alat ini berguna untuk pengambilan gambar dengan sudut pandang yang tinggi, misal gambar yang hendak diambil tengah dihalangi dan dikerumuni massa, serta tidak ada tempat berpijak yang lebih tinggi untuk juru kamera.

3. LAMPU

Peralatan lampu dibutuhkan bila keadaan cahaya kurang atau gelap. Jika keuangan terbatas bisa menggunakan lampu yang ada seperti lampu sorot, senter besar atau apa saja. Biasanya lampu jenis ini, pencahayaannya berlebihan dan sering mengakibatkan hasil gambar yang memutih.

Tips

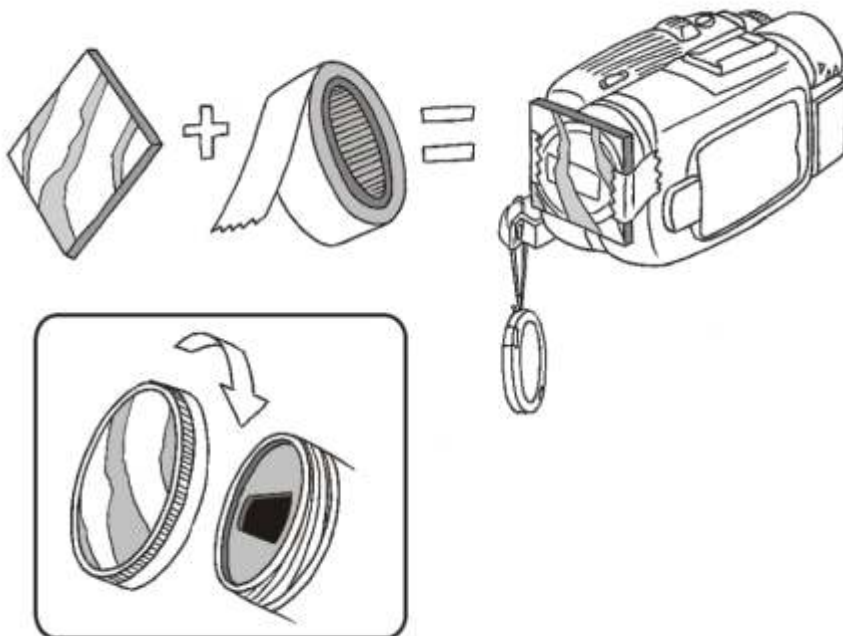
Di tempat yang tidak terdapat sumber listrik PLN (listrik rumah), bisa dirakit sendiri lampu sederhana dengan peralatan sebagai berikut:

1. kabel merah dan hitam
2. perlengkapan untuk menyolder
3. bola lampu
4. colokan (*switch*) dan saklar
5. baterai (aki kering) 12 volt

Contoh hasil rakitan seperti yang terlihat pada gambar di samping.

4. PEMANTUL CAHAYA (REFLEKTOR)

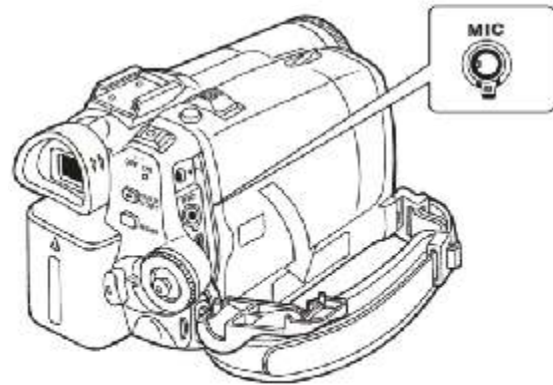
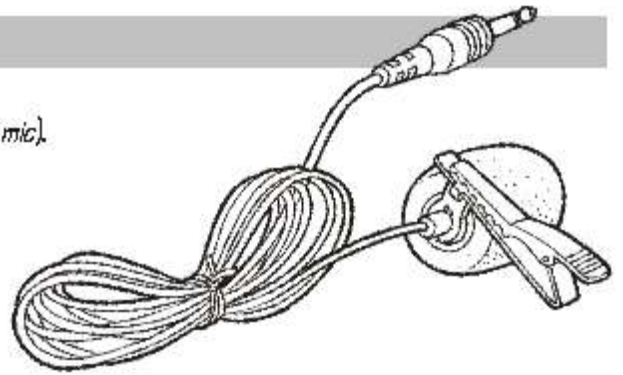
Alat ini berupa kertas aluminium foil, berwarna perak, dan mengkilat serta bisa dibeli di toko aksesoris kamera namun harganya cukup mahal. Namun, ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menambah cahaya ke arah subyek seperti menggunakan papan sterofoam putih, cermin, atau menggunakan penutup kaca mobil yang berwarna perak. Kalau ingin berkreasi membuat daur ulang bisa digunakan kertas aluminium foil dari kantong-kantong susu yang dijahit.

5. PENYARING CAHAYA (FILTER)

Alat ini fungsinya sebagai penyaring cahaya supaya ada efek cahaya yang kita inginkan. Ada beberapa jenis penyaring cahaya (filter) yang dapat mengubah cahaya menjadi warna-warni, atau melembutkan cahaya. Filter yang umum digunakan filter warna paling ungu. Alat penyaring cahaya ini bisa menggunakan kain putih tipis lebar yang dibentangkan di depan lampu.

6. MIKROFON (MIC)

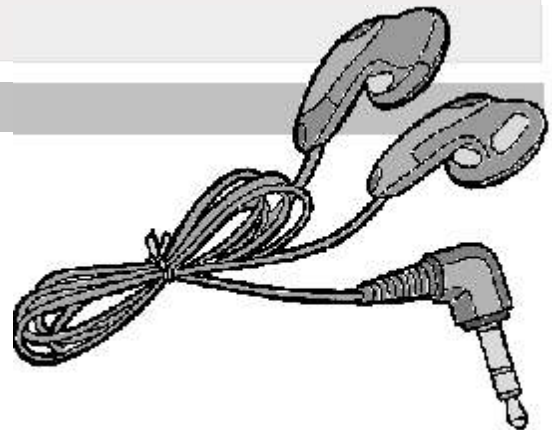
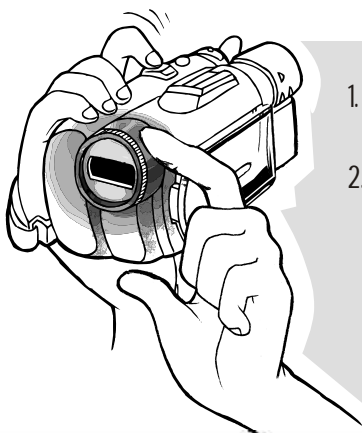
Disarankan untuk memiliki mikrofon tambahan (*external mic*).
Ada beberapa jenis external mic yaitu:

1. *Clip-on-mic*
2. *Gun mic*
3. *Mic* tanpa kabel (*wireless)* menggunakan pemancar antar *receiver* biasanya sangat mahal.

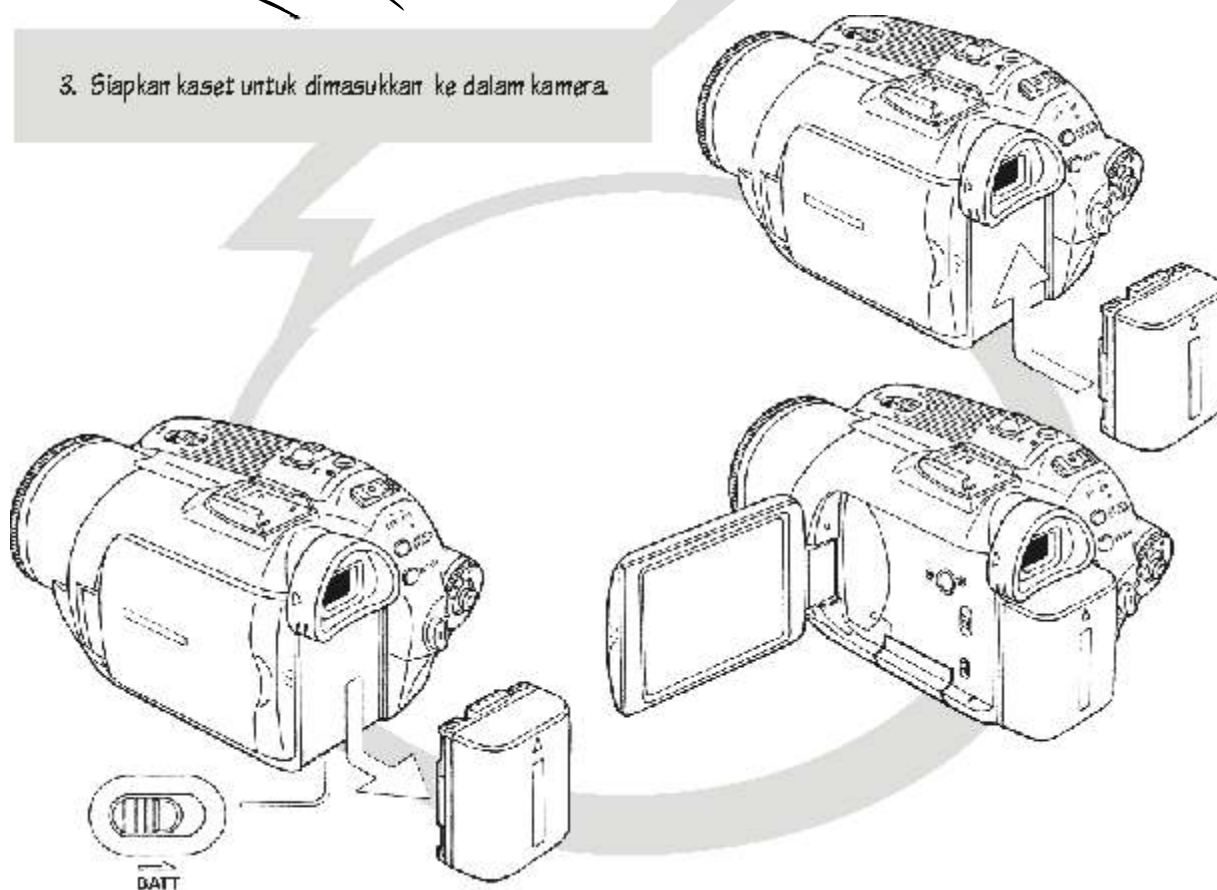
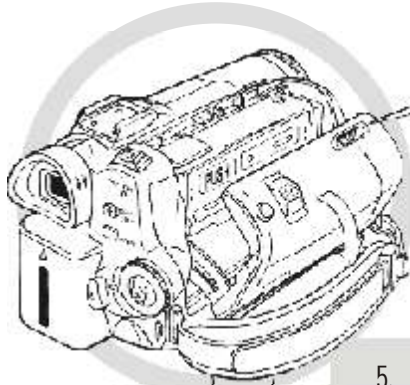
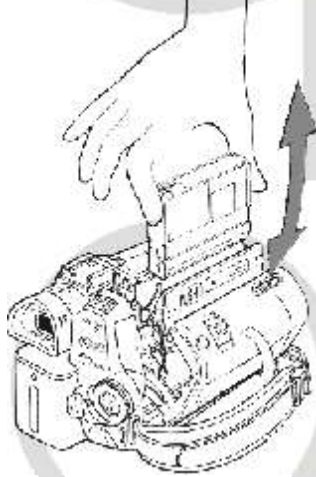
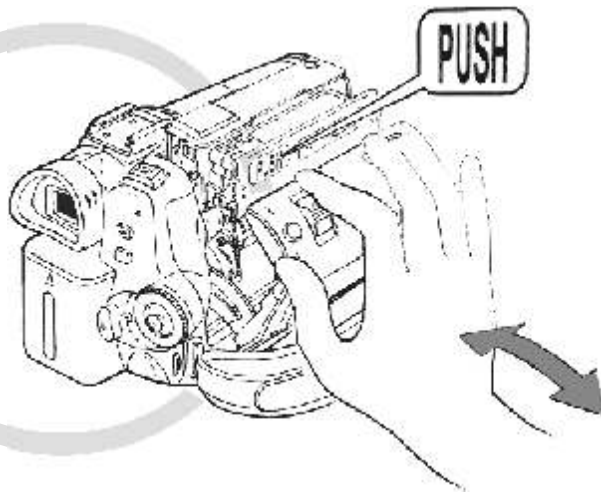
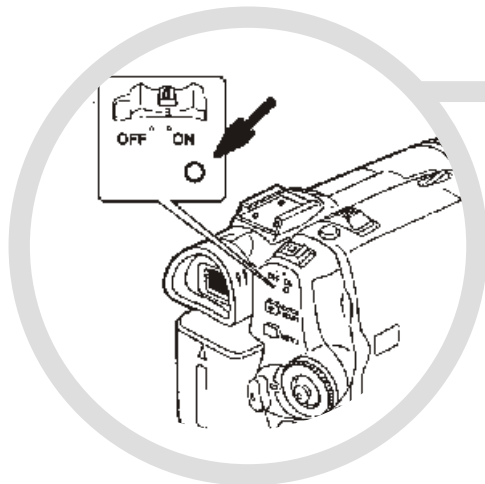
Ada beberapa jenis *mic* yang yang tidak memiliki colokan *mini jack*, kalau tidak ada carilah *converter* sambungan *mini jack* di toko-toko listrik. Hanya saja beresiko sambungan antar *jack* tidak bagus dan sering menimbulkan efek suara “kresek-kresek”.

Tips

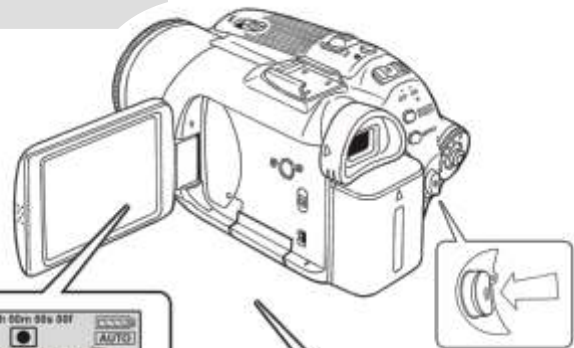
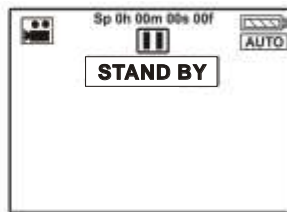
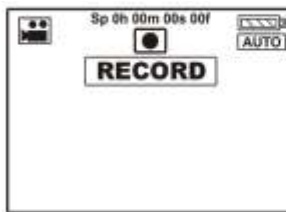
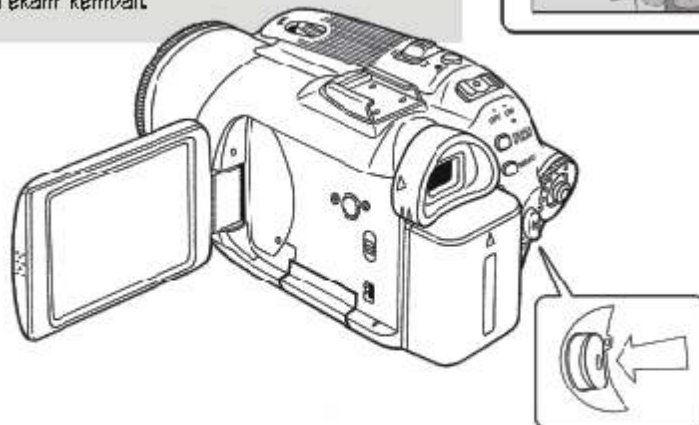
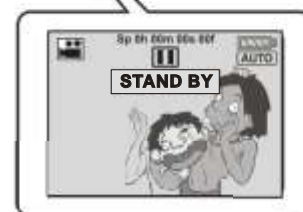
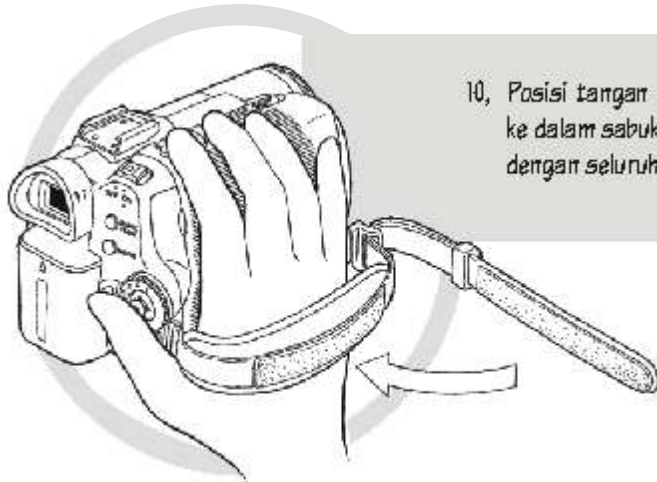
- *Mic external* diperlukan untuk proses wawancara.
- Belilah *mic* dengan *mini jack* dan kabel yang cukup panjang.
- Jika ingin melakukan interview, pasanglah kabel *mic* dengan rapi. Lakukanlah tes suara lebih dulu.
- Jika melakukan wawancara tanpa *mic* eksternal maka kamera harus mendekat ke arah sumber suara.

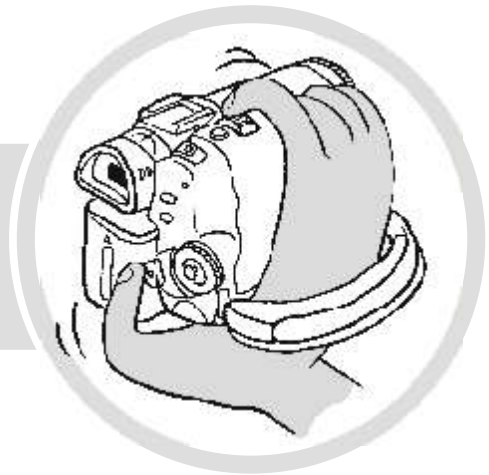
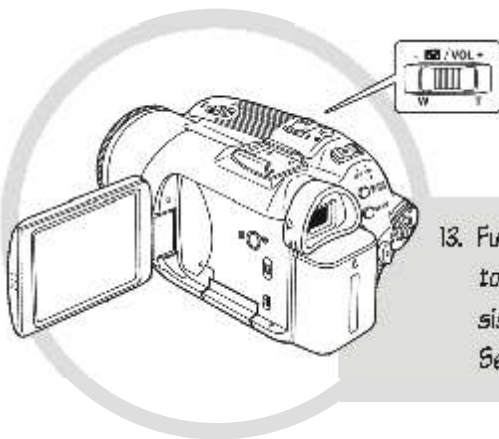
7. EARPHONE

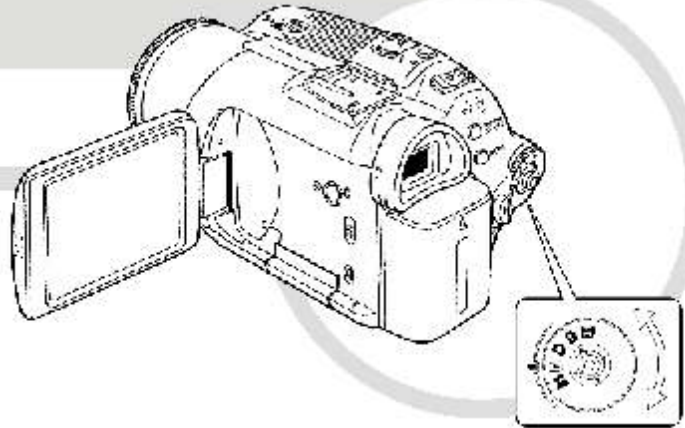
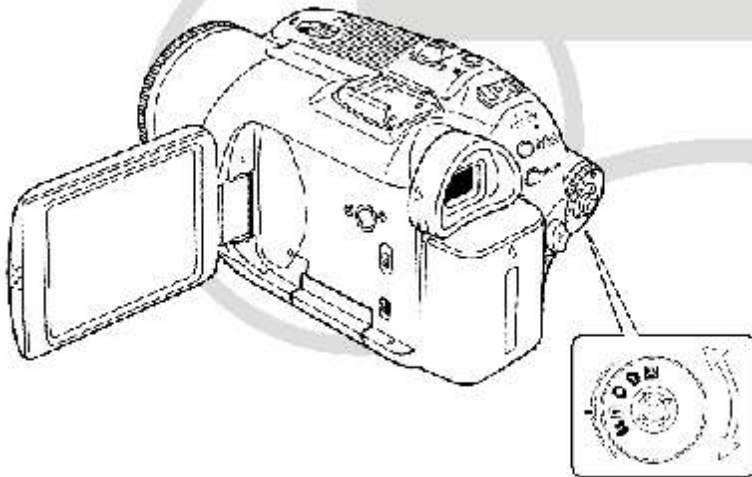
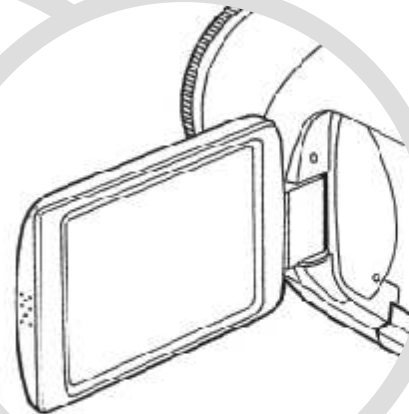
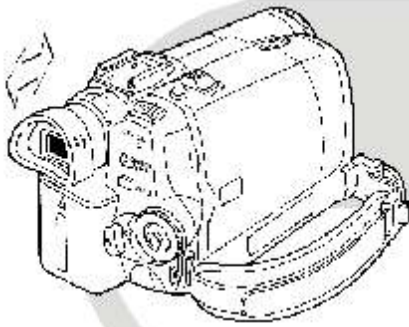
Gunakanlah *earphone,* sebagai sarana pengecekan dan kontrol suara.

Cara Menggunakan Kamera Video

1. Siapkan kamera.

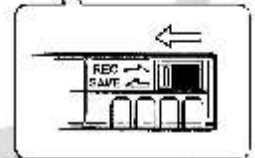
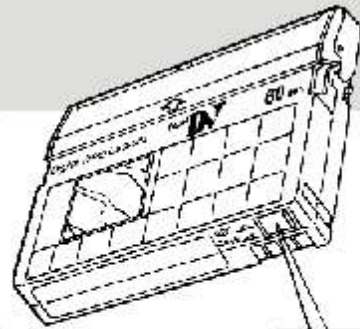
2. Pasang baterai dengan mengikuti petunjuk panah yang ada pada baterai dan posisi baterai di kamera. Untuk melepas baterai jangan langsung menariknya ke bawah, melainkan lihat pada bagian bawah badan kamera, terdapat tombol yang fungsinya didorong sesuai panah dan saat yang bersamaan baterai ditekan ke bawah untuk dilepas.

3. Siapkan kaset untuk dimasukkan ke dalam kamera.

4. Cari tulisan *eject* dan dorong sesuai panah maka tempat kaset pada kamera akan terbuka.

5. Masukkan kaset, tutup kembali tempat kaset.
   Jangan langsung mendorong bagian luar tutup atau badan kamera tetapi dorong bagian dalam tempat kaset terlebih dahulu hingga berbunyi “klik” baru kemudian dorong tutup bagian luar atau badan kamera.

6. Maka, kamera siap untuk dioperasikan.

7. Hidupkan kamera dengan memindahkan posisi *on* atau *off* kamera yang ada pada bagian atas belakang. Pada tombol tersebut, tekan bagian tengahnya dan geser ke kanan untuk *on* (kamera hidup) atau ke kiri untuk *off* (kamera mati).

8, Masukkan kaset, tutup kembali tempat kaset.
Jangan langsung mendorong bagian luar tutup atau badan kamera tetapi dorong bagian dalam tempat kaset terlebih dahulu hingga berbunyi "klik" baru kemudian dorong tutup yang bagian luar atau badan kamera.

9. Dan jika tombol tersebut ditekan kembali maka titik merah (tulisan *record* akan berganti dengan tulisan *Standby* atau *stby*) dengan warna hijau, yang artinya kamera berhenti merekam dan siap untuk merekam kembali.

10. Posisi tangan dalam memegang kamera, telapak tangan masuk ke dalam sabuk (tali kamera) yang seakan menggenggam kamera dengan seluruh telapak tangan kanan.

11. Jari telunjuk akan berfungsi untuk mengatur tombol *zoom-in* atau *zoom-out*. Jari jempol untuk menekan *record off* atau *on* (mulai merekam atau berhenti merekam).

12. Lampu merah akan menyala di depan kamera atau di belakang kamera, yang akan menjadi petunjuk bahwa kamera sedang merekam. Jika lampu menyala kelap-kelip, itu menunjukkan kaset yang kita pergunakan atau baterai akan habis.

13. Fungsi tombol *zoom-in* dan *zoom-out* terdapat di sebelah tombol *on* atau *off* (mengaktifkan kamera) yang ada pada sisi atas kamera. Untuk *zoom-in*, jari telunjuk menggeser ke kanan. Sedangkan untuk *zoom-out* jari telunjuk menggeser ke kiri.

15. Untuk merekam, perhatikan tanda yang ada pada tombol rekam. Pastikan lambang kamera film yang berwarna merah pada posisi titik yang ditentukan. Itu untuk menunjukkan kamera memiliki fungsi untuk merekam.

16. Untuk dapat melihat ulang hasil rekaman, dengan posisi titik tadi, tombol di sebelah kanan tombol rekam (*record*), memiliki fungsi yang bisa diatur ke kanan-bawah-kiri-kanan dengan fungsinya masing-masing.

17. Layar kamera (*LCD*) terdapat di sebelah kiri samping badan kamera, yang berfungsi untuk melihat apa yang akan kita rekam. Apa yang kita lihat pada layar akan sama persis bentuknya dengan apa yang akan kita rekam.

18. Begitu pun dengan *viewfinder* (tempat untuk mengintip), apa yang akan kita rekam dengan kamera dapat dilihat dengan sebelah mata. Untuk menggunakan *viewfinder*, maka sebaiknya *viewfinder* ditarik keluar terlebih dahulu agar gambar menjadi sempurna.

19. Setelah kaset yang kita pergunakan habis, dan kita ingin mengganti dengan kaset yang baru, maka sebaiknya kaset yang lama (yang telah berisi rekaman) dibuat aman dengan cara menggeser ke kanan bagian yang putih yang terdapat pada setiap kaset. Geser ke arah panah *save*. Fungsinya adalah kaset tidak akan bisa merekam jika tanpa sengaja dimasukkan kembali ke dalam kamera. Sehingga, gambar yang terdapat pada kaset tetap aman dan tidak hilang karena tertumpuk rekaman yang lain. Hal ini sederhana akan tetapi sangat menjengkelkan jika terjadi.

T i p s

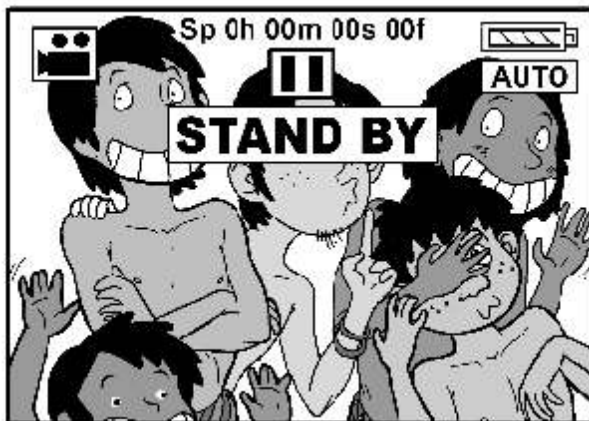
Dalam melakukan *shooting* (pengambilan gambar) yang paling penting adalah tenang, jangan panik supaya gambar yang dihasilkan baik dan tidak banyak bergerak. Gunakanlah *tripod* atau *monopod, mic external* (tambahan) jika ada.

Setelah kamera dapat dipergunakan, dan kamera sudah selesai dipergunakan, jangan lupa untuk selalu mematikan kembali kamera, dan selalu mencabut kembali baterai jika memang tidak akan dipergunakan lagi untuk waktu yang lama.

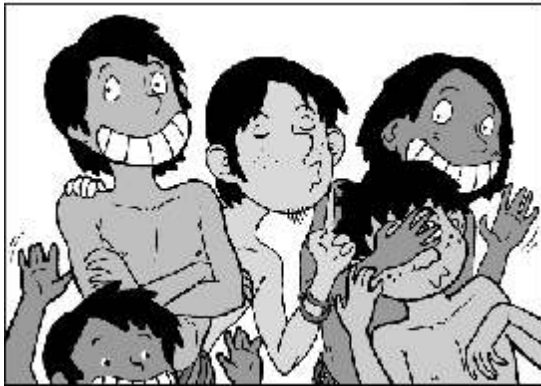
Praktek
Penggunaan Kamera

Permainan Diculik Hantu

PASANG KAMERA DI ATAS *TRIPOD*. KEMUDIAN NYALAKAN.

KUMPULKAN 5 ORANG UNTUK BERDIRI DALAM DUA BARIS DI DEPAN KAMERA.

PASTIKAN BAHWA ORANG-ORANG TERSEBUT BERADA DI DALAM KOTAK GAMBAR YANG BERADA DI KAMERA (*DISPLAY*).

SETELAH ITU, KURANGI SATU ORANG YANG BERDIRI DI DEPAN KAMERA
SATU DETIK ...
DUA DETIK ...
TIGA DETIK ....
REKAM LAGI 5 DETIK.
LAKUKAN INI BERULANG-ULANG HINGGA KELIMA ORANG ITU TIDAK LAGI BERDIRI DI DEPAN KAMERA.

SETELAH ITU PUTAR ULANG REKAMAN TADI DAN LIHATLAH HASILNYA!
PIKIRKAN CARA LAIN YANG LEBIH MENGASYIKKAN DENGAN CARA-CARA DI ATAS!

Latihan

Buatlah cerita kotak bergambar seperti pada bab II. Buatlah 10 kotak lagi. Bedanya, kali ini pikirkan bahwa cerita tersebut akan kalian rekam dengan kamera. Setiap kotak gambar adalah satu syut rekam gambar *(shot)*. Cerita ini akan diputar tanpa suara. Berpikirlah secara visual!

Komposisi Gambar

Komposisi penting dalam pengambilan gambar!
Cara yang sederhana membagi layar *lcd* menjadi sembilan petak.

Fungsi komposisi:

1. Keindahan
2. Mengarahkan mata pada subyek yang diinginkan
3. "Subyek yang diinginkan" harus tetap dalam *frame zoom- in* atau *zoom-out*

Komposisi Sepertiga

Komposisi sepertiga atau komposisi klasik dengan membagi bidang gambar sembilan petak. Posisi obyek ada dalam salah satu titik *shot* yang menjadi pusat perhatian (*point of interest* atau titik pusat perhatian). Secara alamiah titik mata akan selalu menuju titik pusat perhatian gambar.

Point Of View

Bingkai gambar atau bisa disebut dengan *framing* gambar sangat penting sebagai upaya agar penonton tidak bosan. Bagus tidaknya *framing* ditentukan oleh kepiawaian sang kamerawan. Bingkai gambar diambil untuk menentukan seberapa luas bidang *(point of view)* yang Ingin diambil.
Misal: gambar gedung pertemuan (berupa rumah panggung) atau *long-shot*.

Jenis-jenis shot

1. Close-up

Shot ini dipakai untuk memperlihatkan detail benda, kegiatan atau wajah seseorang sehingga lebih bisa mendapatkan ekspresi dari apa atau hal–hal yang diucapkan.

2. *Medium-Shot*

Menunjukkan subyek yang diwawancara dari pinggang sampai di atas kepala. Beberapa tipe pengambilan yang sangat formal akan menggunakan jenis *shot* ini; seperti pengambilan gambar nara sumber yang penting.
Jangan lupa *head-room* atau ruang di atas kepala.

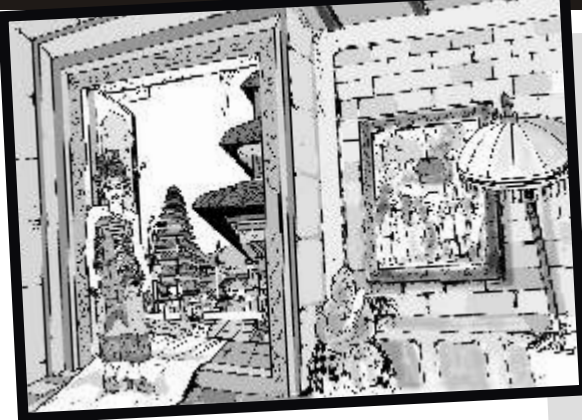
3. *Full-Shot*

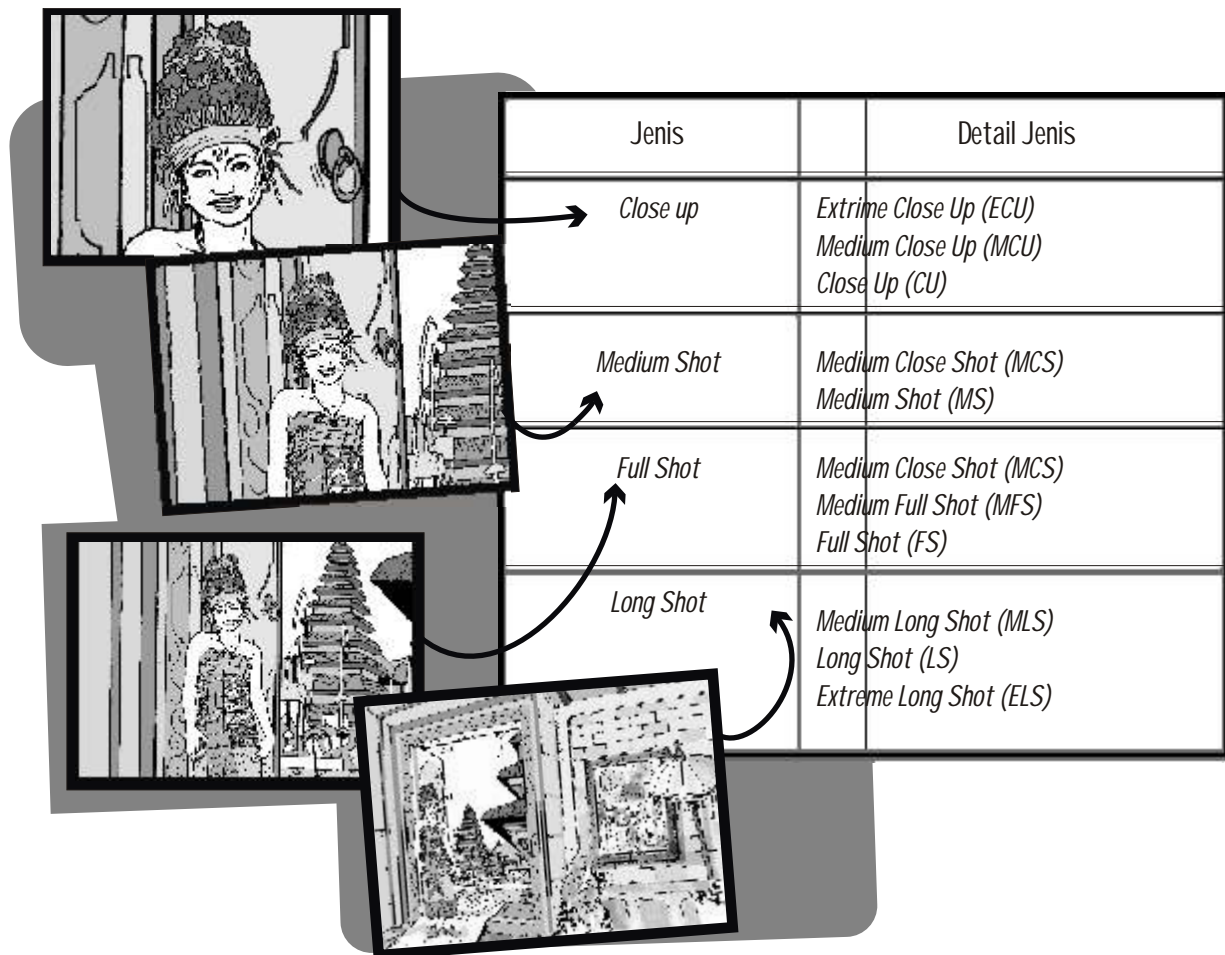
Sering ditampilkan untuk memperkenalkan nara sumber dalam *editing* disebut *cut away.* Jenis ini dipakai untuk memperkenalkan nara sumber terlebih dahulu.
Misal: kita akan melakukan wawancara dengan tokoh adat.
Sasaran penonton: masyarakat di luar adat setempat.

Shot yang dibutuhkan apa?

a. *Shot* acara adat dengan *longshot*
b. *Full Shot* tokoh adat dalam kegiatan adat tersebut
c. Wawancara
d. *Shot-shot* gambar lain yang mendukung kesinambungan

Catatan: dalam tahap *editing* akan terjadi urutan a----b----d----c
Gambar a-b untuk memperkenalkan tokoh adat ke penonton secara visual

4. *Long-Shot*

Adalah jenis *shot* suatu subyek atau peristiwa dengan memperhitungan suasana atau lingkungan ketika terjadinya peristiwa tersebut. *Shot* ini dalam editing sebagai pengantar ke *shot-shot* yang lebih detail atau sempit.

Jenis	Detail Jenis
Close up	*Extrime Close Up (ECU)* *Medium Close Up (MCU)* *Close Up (CU)*
Medium Shot	*Medium Close Shot (MCS)* *Medium Shot (MS)*
Full Shot	*Medium Close Shot (MCS)* *Medium Full Shot (MFS)* *Full Shot (FS)*
Long Shot	*Medium Long Shot (MLS)* *Long Shot (LS)* *Extreme Long Shot (ELS)*

Sudut Pengambilan Gambar

1 *High Angle* (pandangan dari atas)

Atau sering disebut "melihat dengan mata burung ". Posisi kamera lebih tinggi dari subyek. Posisi gambar seperti ini umumnya bisa menimbulkan impresi atau perasaan pada penonton :

A "Ketertekanan si subyek" jika yang diambil adalah gambar seseorang

B. Menunjukkan suatu bentuk ruang tampak atas (jika dibutuhkan secara khusus)

C. Menunjukkan pandangan yang lebih luas dengan cara tampak atas (jika pengambilan gambar dengan cara *long shot* tidak memungkinkan)

2 Normal Angle:

Lensa kamera melihat dengan cara normal seperti mata manusia. Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata subyek gambar (manusia atau hewan).

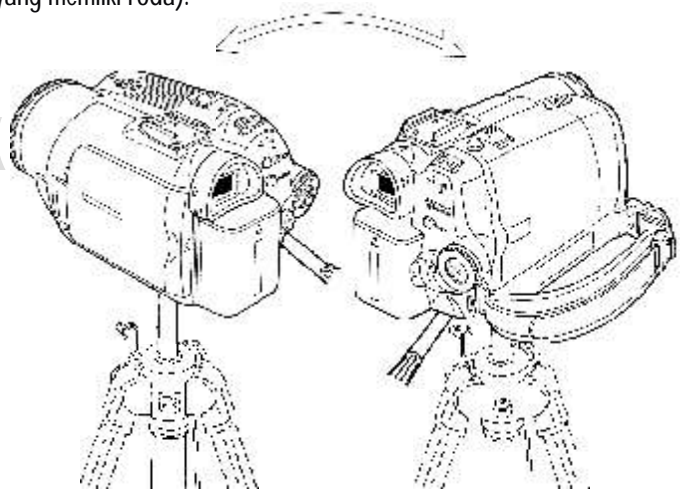
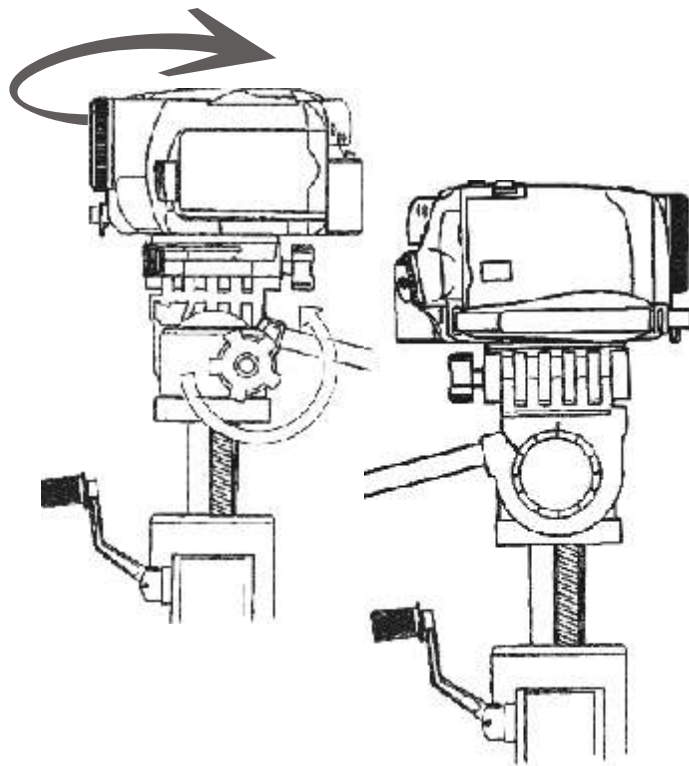
3 Low Angle

Lensa kamera berada di bawah lebih rendah dari subyek gambar.

GERAKAN KAMERA

Ada tiga jenis gerakan kamera yang membuat kepala dan mata kita mengikuti arah dari gerakan kamera. Tujuan gerakan kamera sebagai upaya mengatasi kebosanan jenis *shot*. Jenis gerakan kamera ini harus menggunakan alat bantu supaya tidak menganggu dan gambar yang dihasilkan bagus. Alat yang diperlukan : *tripod* dan alat *tracking* (bisa diganti segala sesuatu yang memliki roda).

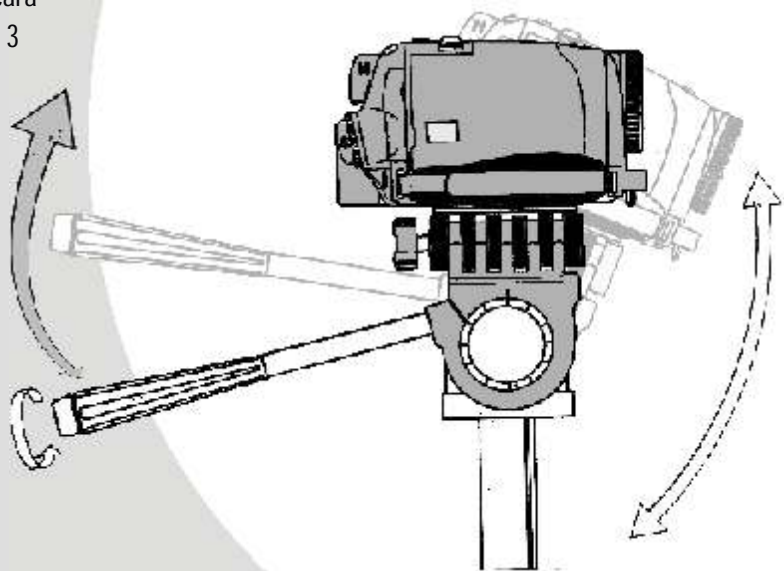
1. Panning

Panning berarti menggerakkan kamera secara melintang atau horizontal dengan titik pusat ada pada kamera. Gerakan tidak boleh terlalu cepat, seperti mata yang sedang menoleh melihat sesuatu. Usahakan kecepatan konstan. Tahan gerakan kamera selama 3-4 detik pada titik awal atau titik akhir.

Gunakanlah *tripod* yang bagus agar tidak seret atau tersendat. *Tripod* yang kurang bagus bisa mengakibatkan gerakan gambar patah-patah dan goyang. Tidak memakai *tripod* tidak disarankan apalagi untuk pemula. Kalau tidak menggunakan *tripod* cara yang aman adalah pegang kamera dengan baik, siku tangan dilipat di dada, cari posisi berdiri yang atau jongkok yang enak. Putar badan dan usahakan kaki stabil.

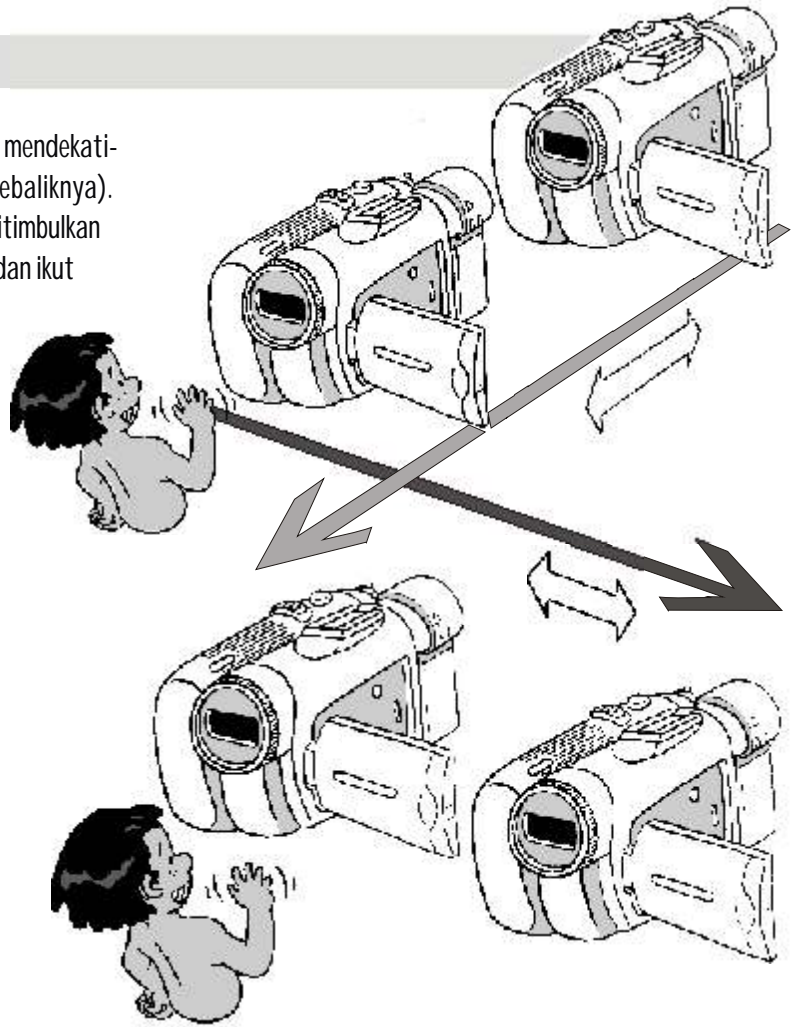
Contoh:
Posisi badan bawa kamera. Kamera bergerak kanan-kiri-kanan atau kiri-kanan-kiri, kembalikan posisi kamera di titik semula.

3. *Tilting*

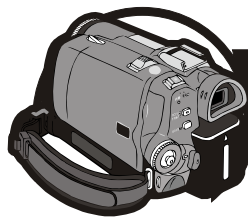
Tilting berarti menggerakan kamera secara vertikal (atas bawah). Secara teori sama. Tahan gerakan selama 3 detik, lensa kamera bergerak atas-bawah-atas dengan kecepatan lambat dan halus. Bantulah dengan *tripod* jika ada, jika tidak posisi sama dengan ketika melakukan *panning.*

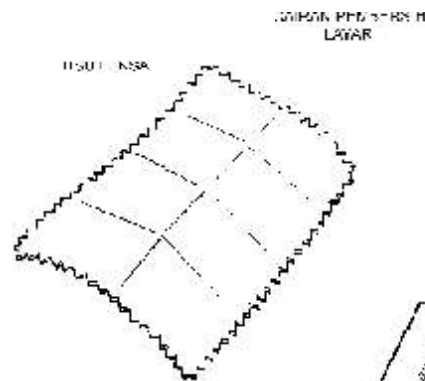
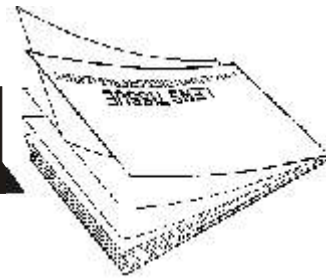
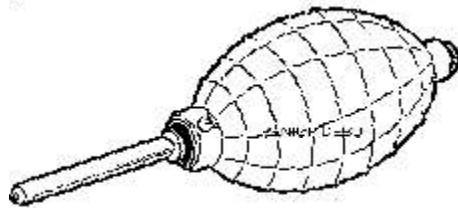
Contoh:
Kamera bergerak atas-bawah-atas atau bawah-atas-bawah. Kembalikan posisi kamera di titik semula.

4. *Tracking*

Tracking berarti menggerakkan kamera mendekati-menjauhi-mendekati subyek (atau sebaliknya). Seperti *zoom in-out*. Tapi efek yang ditimbulkan berbeda, penonton akan merasa terbawa dan ikut dalam gerakan sehingga dampak yang ditimbulkan penonton akan merasa dekat dengan subyek.

Contoh:
Gambar kamera bergerak maju-mundur-maju atau mundur-maju-mundur.

Tips

1. Lakukanlah pengambilan gambar dengan sangat variatif. Eksplorasi gambar. Pikirkanlah bahwa gambar yang akan diambil bisa menimbulkan "perasaan tertentu" terhadap penonton. Jangan mengambil gambar yang aman-aman saja dan diambil dari tempat yang nyaman tidak perlu Berpanas-panas atau menaiki bukit atau pohon.
2. Sebelum melakukan pengambilan gambar, ada baiknya anda melakukan riset kecil seperti mengitari di tempat atau lokasi *shooting* untuk mendapatkan *framing* gambar yang menarik. Jangan malas untuk melakukan riset gambar, setelah menemukan titik gambar yang menarik rekamlah, lakukan lagi dengan sudut gambar yang berbeda.
3. Merekam gambar dengan cahaya yang terlalu kuat dari depan kamera (lensa) akan menimbulkan *backlight*. *Backlight* yang terlalu kuat mengakibatkan gambar subyek di depannya menjadi *silhuet* (detail gambar subyek tidak terlihat).

4. Merekam dengan *backlight* bisa sangat menarik, asal cahaya yang diterima lensa tidak terlalu banyak, gunakanlah cahaya tambahan seperti *sterofoam* atau reflektor. Arahkan cahaya tambahan tersebut ke subyek yang diinginkan.
5. Merekam gambar dengan variasi. Minimum dalam durasi 10 detik untuk memberi waktu editor melakukan edit gambar.
6. Penggunakan *tripod,* memungkinkan variasi gambar seperti *panning* kiri-kanan-kiri. Kembalikan posisi merekam pada titik awal. Hal ini berguna untuk *editing* memberikan pilihan terbaik. Tahan *shot* diam selama 3 detik.
7. Penggunakan *tripod*, memungkinkan variasi gambar seperti *till up-down-up* atas-bawah-atas. Posisi merekam kembali di titik awal. Hal ini berguna untuk *editing* memberikan pilihan terbaik. Tahan *shot* diam selama 3 detik.
8. Sering-seringlah menggunakan istilah ini ketika di lapangan supaya ada kesamaan persepsi melakukan pengambilan gambar.

Tips Perawatan Kamera Setelah Digunakan

1. Ketika *shooting* di pantai, angin yang bertiup cenderung mengandung air yang bergaram. Lensa dan badan kamera harus sering dibersihkan agar tIdak berjamur dan berkarat.
2. Ketika shooting di daerah pegunungan yang cenderung lembab, sempatkan untuk menganginkan kamera selama 10 menit minimum atau yang terpenting tidak ada butiran embun. Jaga kamera agar kering dan tidak lembab.

Penyeimbang Warna

Acuan warna netral adalah putih. Gunakanlah kertas putih atau salah satu dari *crew video* menggunakan kaos atau kemeja putih yang bisa berfungsi sebagai panduan warna dalam melakukan *white balance* atau *WB.*

Beberapa suasana dalam sebuah ruangan bisa berubah-ubah tergantung dari pencahayaan.
Ruang lampu neon---efek gambar kamera biru.
Ruang lampu pijar---efek gambar kamera kuning sekali atau jingga tergantung kekuatan lampu pijar.
Maka lakukanlah *white balance* yang ada dalam kamera. *Setting* otomatis bisa saja dilakukan akan tetapi dalam kasus tertentu masih kurang bagus dan harus diubah dalam *setting* manual.

Setting white balance atau penyeimbang warna :

1. Tekan tombol manual (tombol *WB* atau gambar logo *WB* dalam setiap kamera kadang-kadang berbeda antara kamera satu dengan yang lain).
2. Arahkan dan fokuskan pada pada kertas putih polos.
3. Tekan kembali tombol *WB* biarkan dia berkedip-kedip hingga berhenti sendiri.
4. Jika gambar putih belum seputih aslinya lakukan sekali lagi.
5. Lakukanlah awal *setting* dengan iris (bukaan) normal, jika ternyata dari hasil WB masih belum maksimal atau mendekati warna aslinya, cobalah dengan mengatur iris (bukaan) secara manual sesuai dengan cahaya ruangan.

T i p s :

1. Sebelum pengambilan gambar lakukanlah *setting WB,* berbeda tempat berbeda pula *setting WB* nya. Pengambilan gambar yang sering berganti tempat harus dilakukan *WB* ulang.
2. *Setting WB* tidak perlu dilakukan jika pengambilan gambar dilakukan di ruang terbuka secara konstan atau waktu lama misal sehari terus menerus dan banyak cahaya.

Pencahayaan

Cahaya sangat penting untuk mendapatkan hasil gambar yang bagus. Kekurangan cahaya atau gelap mengakibatkan gambar tidak jelas, *blur* atau gambar menjadi berbintik-bintik kasar, dalam kondisi kurang cahaya perlu ditambah cahaya.

Sumber-sumber Cahaya:

1. Cahaya alami: matahari, bulan.
2. Cahaya buatan: lampu listrik, lilin, api, lampu minyak.

(catatan: ingat bagaimana cara penambahan cahaya menggunakan reflektor)

Prinsip Dasar Penggunaan dan Penambahan Cahaya Buatan

Penggunaan cahaya buatan dari samping.

Penggunaan cahaya buatan dari atas.

Penggunaan cahaya buatan
dari berbagai arah menimbulkan gambar yang bagus seperti contoh di atas.

T i p s

Merekam gambar dengan cahaya yang terlalu kuat dari depan kamera (lensa) akan menimbulkan *backlight*. *Backlight* yang terlalu kuat mengakibatkan gambar subyek didepannya menjadi *silhuet* (detail gambar subyek tidak terlihat). Kondisi *backlight* harus dibantu dengan cahaya tambahan yang langsung mengarah ke subyek.

BAB. V
PENGAMBILAN GAMBAR
RECORD

Shooting (Pengambilan Gambar)
KITA MEMASUKI TAHAP PRODUKSI YANG PALING MENYENANG-KAN!
SYUTING! EKSYEN!
KITA AKAN MULAI MELAKUKAN PENGAMBILAN GAMBAR ... !!!
1.Apakah kita sudah memiliki cerita?
2.Apakah kita sudah memiliki kotak cerita dari cerita tersebut?
3.Apakah kita sudah memiliki tim kerja untuk melakukan pengambilan gambar?
LANGKAH PERTAMA YANG TERPENTING.
?
APAKAH KITA MEMANG BENAR-BENAR TELAH SIAP UNTUK PENGAMBILAN GAMBAR?
COBA TELAAH DAFTAR BERIKUT INI!
PENTING UNTUK DIINGAT: CERITA HARUS TERDIRI DARI TIGA BABAK!
1. PENGENALAN
2. PEMBAHASAN
3. PESAN.

- Memiliki ide cerita, tuliskan dalam tiga paragraf (atau biasa disebut *story line*).
- Maka kita harus membuat kotak cerita. Jangan hanya mengandalkan naskah cerita saja. Kita membutuhkan kotak cerita untuk tiap bagian dalam cerita. Dengan kotak cerita, kamu akan dengan mudah bisa tahu, apakah akan membuat sebuah film dokumenter yang bercerita dengan gambar atau bercerita dengan kata-kata atau wawancara? Membuat film atau membuat radio bergambar? Dengan kotak cerita, kamu akan terpaksa membuatnya dalam urutan cerita lewat gambar-gambar.

LATIHAN

TEMA : BERDAGANG KULIT KAYU
DURASI : 10 MENIT
JENIS FILM: DOKUMENTER
STORY LINE :

BERDAGANG KULIT KAYU

PENGENALAN :

HUTAN KAYA DENGAN SUMBER DAYA ALAM, TERUTAMA POHON. SELAIN BAGIAN KAYUNYA YANG KERAS, KULIT POHON PUN BISA DIPERDAGANGKAN. TIAP-TIAP JENIS POHON MEMILIKI KULIT KAYU DENGAN KEUNIKAN MASING-MASING. JENIS-JENIS KULIT KAYU TERTENTU JIKA DIKERINGKAN DAN DIOLAH KEMBALI ADA YANG BISA MENJADI KERAJINAN TANGAN, BAHAN OBAT-OBATAN, CAMPURAN MINUMAN TUAK, HINGGA SEBAGAI BAHAN BAKU OBAT NYAMUK DAN LEM. PARA PENCARI KULIT KAYU RELA KELUAR MASUK HUTAN SELAMA BERHARI-HARI DEMI MENDAPATKAN KULIT-KULIT KAYU TERSEBUT.

PEMBAHASAN:

MASALAH KEMUDIAN TIMBUL, KARENA KULIT KAYU ITU TIDAK HANYA DIPEROLEH DARI PARA PENEBANG HUTAN, MELAINKAN JUGA DENGAN CARA MENGUPASNYA LANGSUNG DARI POHON INDUKNYA. AKIBATNYA BISA DIPASTIKAN, MAKIN LAMA MAKIN BANYAK POHON-POHON INDUKNYA YANG MATI. SEMAKIN BANYAK POHON YANG MATI SEMAKIN SUSAH PULA KEHIDUPAN PARA PENCARI KULIT KAYU.

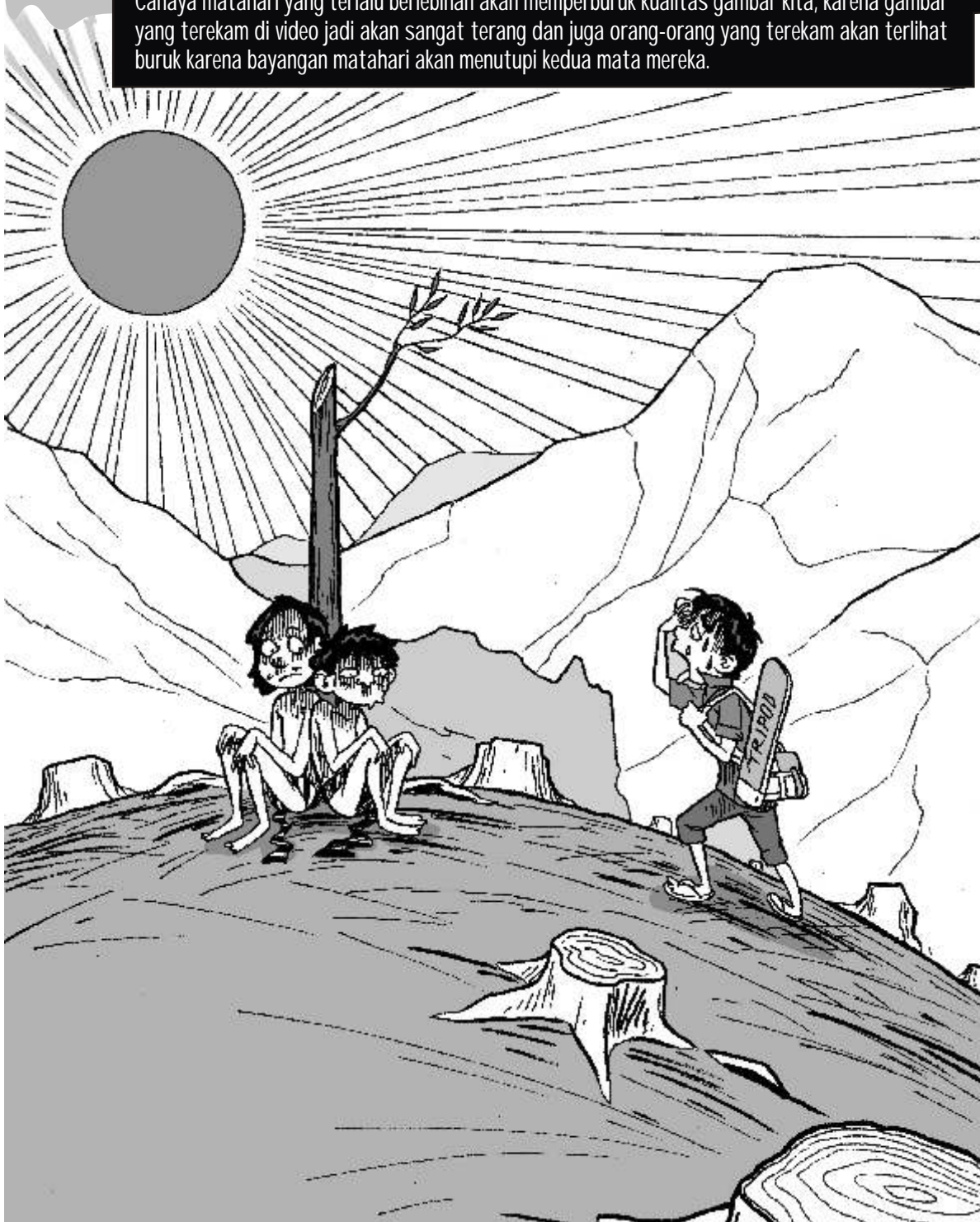
PESAN AKHIR :
PARA PENCARI KULIT KAYU HARUS MENYADARI PENTINGNYA MEMBATASI KEGIATAN MENGULITI KAYU LANGSUNG DARI POHONNYA DEMI KELESTARIAN POHON-POHON TERSEBUT KARENA PADA AKHIRNYA AKAN MENYANGKUT KEHIDUPAN MEREKA JUGA. PENCARIAN KULIT KAYU HARUS DIAWASI DAN DIBATASI SEHINGGA TIDAK SAMPAI MERUSAK DAN MEMUSNAHKAN POHON-POHON INDUK.

BAGIAN (SEGMEN)	ISI	DAFTAR PENGAMBILAN GAMBAR	SUARA (INTERViEW)
Pengenalan Masalah			
Pembahasan Masalah			
Akhir (Penutup)			

TABEL (KOTAK CERITA) SEPERTI INI BISA DIISI DENGAN RINCIAN BAGIAN-BAGIAN CERITA.

Persiapan Pengambilan Gambar *(Shooting)*

DALAM MENENTUKAN WAKTU DAN TEMPAT DALAM MENGAMBIL SEBUAH GAMBAR ATAU SEBUAH OBYEK,
ADA DUA HAL YANG PENTING UNTUK DIPERHATIKAN.
1
Kapan ya waktu paling baik mengambil gambar dari obyek tersebut? Misalnya kita ingin mengambil gambar kegiatan pengrajin kulit kayu. Apakah layak bila kita mengambil gambar pada waktu tengah malam di saat mereka tertidur? Atau pada hari Minggu siang ketika sang pengrajin sedang pergi ibadah ke gereja? Atau mengambil gambar gunung pada sore hari saat kabut sudah mulai turun? Mau rekam gambar kabut atau gunung? Maka penting sekali, orang yang kebagian tugas sebagai pemimpin tim (atau produksi) harus tahu atau mencari tahu mengenai waktu terbaik dalam rekam gambar.

2
Posisi matahari pada saat perekaman gambar. Kita akan bekerja dengan video di Indonesia, di mana matahari akan bersinar begitu teriknya antara pukul 10.00-14.00 siang.
Cahaya matahari yang terlalu berlebihan akan memperburuk kualitas gambar kita, karena gambar yang terekam di video jadi akan sangat terang dan juga orang-orang yang terekam akan terlihat buruk karena bayangan matahari akan menutupi kedua mata mereka.
TRIPOD

Persiapan Kamera, Kaset, dan Peralatan Pendukung

Contoh Jadwal Pengambilan Gambar

NO	GAMBAR	YANG BERTUGAS	WAKTU DAN TEMPAT
1	Matahari terbit	Tukul dan Pengundum	Rabu, 26 September 2007 Bukit 12 Berangkat dari rumah Kokom pukul 4.30 pagi
2	Kegiatan Pak Bumi menjemur kulit kayu yang basah	Tukul dan Pengundum	Rumah Pak Bumi Langsung dari Bukit 12 Saran disediakan ibu Bumi Pengambilan Gambar sampai jam 9 pagi
3	ISTIRAHAT		9 - 10 pagi
4	Pak Bumi menjelaskan sulitnya memasarkan hasil karyanya	Pengundum dan Barli (Tukul harus ke ladang)	10 - 12 siang
5	MAKAN SIANG	Mijak	12-2 siang Rumah Pengundum
6	Pak Bumi mengerjakan kulit kayu yang sudah kering	Pengundum dan Barli	Jam 3 sore sampai selesai
7	Lihat hasil rekaman hari ini sambil dicatat	Mijak	Bebas! Pokoknya besok sudah harus selesai ya? Pokoknya jangan numpuk deh!
8	Melihat kembali cerita, kotak cerita dan jadwal pengambilan gambar (shooting)		

MEMANG BEGITU? APALAGI KALAU KITA HANYA PUNYA WAKTU YANG SINGKAT. TIDAK SEMUA ORANG MEMILIKI WAKTU YANG LUANG UNTUK MEMBUAT VIDEO DEMI KEPENTINGAN BERSAMA ATAU KOMUNITAS KITA.
MAKA KITA HARUS PANDAI-PANDAI DALAM MEMBUAT JADWAL AGAR FILM DOKUMENTER YANG KITA RENCANAKAN BISA TERWUJUD SESUAI DENGAN YANG KITA INGINKAN. JANGAN TAKUT CAPEK! PANDAI-PANDAILAH MENGATUR JADWAL!
JADWALNYA PADAT SEKALI?!
Yang Bertugas
Waktu dan Tempat
DIBUAT KOTAK CERITA YANG BERISI RINCIAN SETIAP TAHAP DARI KEGIATAN YANG AKAN DIAMBIL GAMBARNYA.
(1) Ketahui dulu detail setiap tahap dari kegiatan tersebut.
(2) Tuangkan urutan kegiatan tersebut dalam kotak cerita.
(3) Tentukan posisi pengambil gambar yang terbaik untuk tiap tahap kegiatan.
(4) Diskusikan dengan tim kita.

Melakukan Wawancara

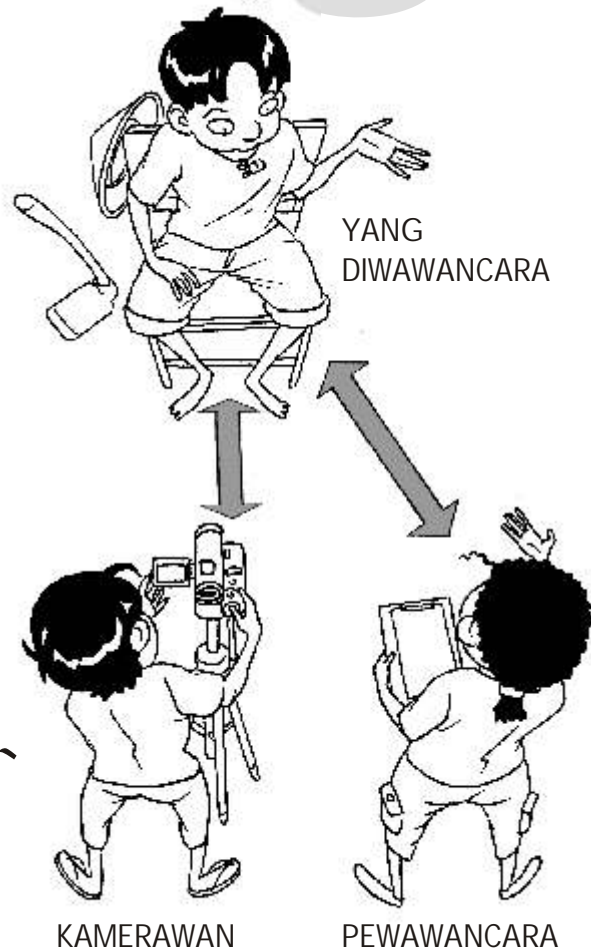
1. Yang terpenting adalah kejernihan suara yang terekam dari wawancara. Carilah tempat wawancara yang relatif sepi.
2. Sebaiknya tempat wawancara merupakan ruang yang mewakili karakter orang yang hendak diwawancara.
3. Letakan *mic* atau alat perekam dengan baik.

4. Ajaklah orang yang diwawancara untuk berbicara sedikit agar dia tidak terlalu tegang dalam melakukan wawancara. Obrolan seperti ini juga penting agar orang tersebut mengerti apa yang hendak kita tanyakan.

5. Posisi antara pewawancara dan yang diwawancara sebaiknya memotong diagonal dari tegak lurus arah kamera merekam.

YANG DIWAWANCARA

KAMERAWAN

PEWAWANCARA

Merekam Pertemuan Kampung

1. Datanglah ke tempat pertemuan paling lambat 30 menit sebelum acara dimulai.
2. Tentukanlah, tokoh-tokoh yang akan kamu rekam dalam pertemuan. Perkirakan posisi mereka dalam pertemuan.
3. Tentukan posisi kamera sesuai dengan perkiraan kamu mengenai posisi tokoh-tokoh yang dituju. Cari posisi yang bisa dengan mudah merekam seluruh kegiatan rapat.

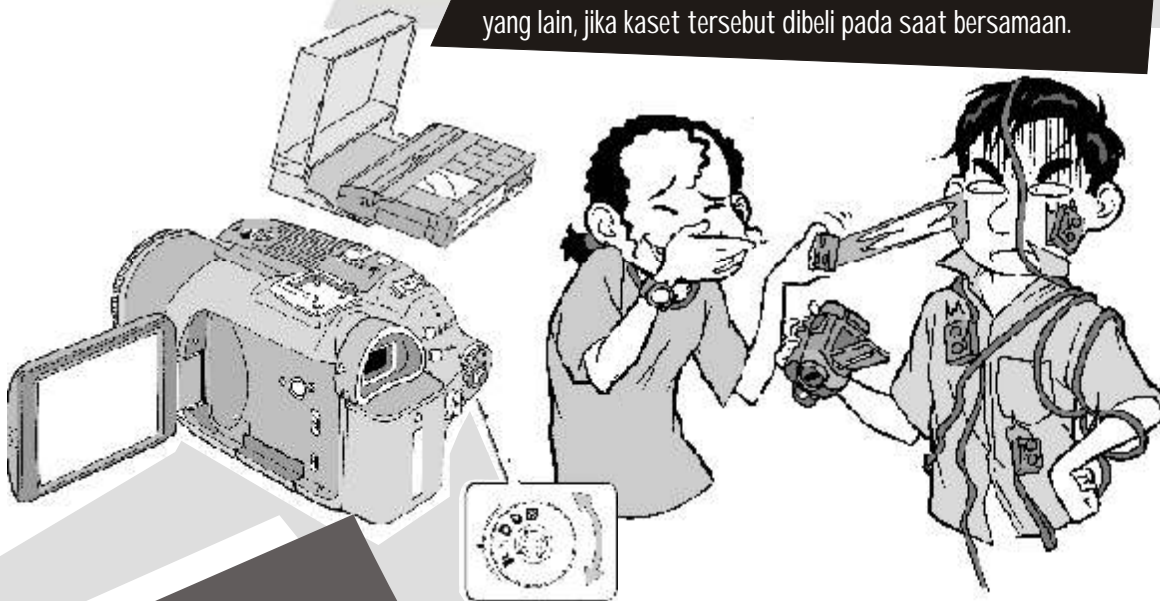
4. Dengan datang lebih awal, bisa membuat kamu percaya diri dan siap untuk melakukan perekaman.
5. Jangan lupa, bila rapat dilakukan malam hari dan cahaya ruangan tidak memadai, sebaiknya dicarikan sumber cahaya tambahan atau mengganti lampu yang ada dengan kapasitas yang lebih memadai.

Merekam Alam

Pengaturan Pencatatan Gambar yang Terekam

Setelah selesai melakukan pengambilan gambar, sebaiknya kita memutar ulang semua gambar yang sudah terekam dalam kaset-kaset.

Pastikan semua kaset dalam keadaan baik, gambar yang dihasilkan baik, tidak rusak, pita tidak lengket.

Jika ditemukan kaset dengan pita-pita lengket, waspadai kaset yang lain, jika kaset tersebut dibeli pada saat bersamaan.

T I P S

TIPS MEMBELI KASET ATAU BARANG-BARANG LAINNYA:

1. KEMASAN MASIH BAGUS
2. LIHAT TANGGAL KADALUWARSA. (KASET YANG MASIH BARU PEMBUATANNYA PASTI LEBIH BAGUS DARI PADA KASET YANG SUDAH LAMA DIPRODUKSI, BEGITU JUGA DENGAN BATERAI).

KEGIATAN MEMUTAR ULANG KEMBALI SEBUAH KASET DISEBUT *PREVIEW*, MELIHATNYA SATU DEMI SATU DAN MENCATAT SEMUA GAMBAR-GAMBAR YANG ADA DALAM KASET TERSEBUT. KASET-KASET SEBAIKNYA DIBERI TANDA SESUAI DENGAN NOMOR URUT PENGGUNAANNYA.
PENCATATAN TERHADAP ISI KASET DISEBUT DENGAN *LOGGING*. KETIKA MELAKUKAN *LOGGING* PERLU DICATAT DETAIL *TIME CODE* (YAITU CATATAN WAKTU YANG TERTERA DALAM KAMERA VIDEO).
DALAM TABEL DI BAWAH INI PENCATATAN *TIME CODE* DIBERI SINGKATAN *LOG-IN* (*LOGGING* WAKTU MASUK) DAN *LOG-OUT* (*LOGGING* WAKTU OUT).
STAND BY

Keterangan Isi Kaset

Biasanya kaset hanya diberi keterangan "di rumah pak Bumi". Ini contoh yang tidak baik. Akan menyulitkan untuk melakukan pengaturan kaset kelak saat kita menyusun gambar *(editing)* dengan komputer. Untuk pedoman sederhana saja, bisa dilihat contoh seperti ini:

No	Kaset	Log-In	Log-Out	Gambar	Keterangan
1	Kaset 1	00:10:00	00:14:14	Pak Bumi menjemur kulit kayu	Gambar kurang bagus, wajah Pak Bumi gelap, backlight yang sangat kuat
2	Kaset 2	00:15:00	00:17:40	Pak Bumi menjemur kulit kayu	Medium Long Shot gambar OK

Lakukanlah *logging* setiap hari setelah selesai pengambilan gambar hal ini perlu dilakukan sebagai upaya:

1. Pengecekan hasil rekaman
2. Jika hasil rekaman kurang bagus masih bisa diulang esok hari (Apalagi untuk pengambilan gambar dengan lokasi yang jauh dan sulit)

Seringkali apa yang sudah kita rencanakan ternyata tidak semuanya dapat kita rekam gambarnya. Bisa saja karena sang tokoh tidak mau direkam gambarnya saat melakukan kegiatan tertentu atau karena cuaca yang tidak memungkinkan.

Jangan panik ! Tenang. Duduk bersama anggota tim dan rundingkan apa yang bisa kalian lakukan. Ini adalah hal yang biasa dalam membuat dokumenter. Semua pembuat film dokumenter pernah mengalaminya. Kalau tidak, berarti dia tidak sedang membuat dokumenter tapi membuat sinetron!

Bila saja ada tokoh yang tidak bersedia diwawancara, maka segera cari penggantinya. Bila tidak juga menemukan nara sumber yang tepat, mungkin kamu bisa menggunakan suara penjelas *(voice over)* atau tulisan penjelas *(poster)*.

Bila cuaca buruk dan terpaksa harus mengambil dalam ruangan, sebaiknya gambar-gambar yang direkam dibuat dalam ukuran gambar dekat, agar penonton lebih fokus ke obyek yang hendak disampaikan.

Selalu kembali ke rumusan awal film. Apa topiknya, siapa penonton film, dan apa pesannya. Dengan selalu kembali ke rumusan film, kita akan mudah melakukan perubahan-perubahan dalam cerita atau kotak cerita.

Tips dalam Pengambilan Gambar

Jangan lupa, ambil banyak gambar untuk sisipan, yaitu gambar-gambar yang tidak merekam kegiatan tokoh utama atau obyek utama yang sedang diceritakan, tapi masih berhubungan dengannya.

Misalnya, kita merekam kegiatan pak Bumi mengeringkan kulit kayu. Nah, di sekitar itu ada ember tempat menyimpan peralatan kerajinan atau ada peralatan lain yang tergeletak di atas meja.

Ambil gambar dekat untuk benda-benda itu. Ini penting untuk penyusunan gambar *(editing)* kelak!

Tahap kerja produksi ini merupakan tahap yang melelahkan. Kerjasama dalam satu tim sangat penting. Diperlukan pemahaman yang sama bahwa proses kerja produksi adalah "memastikan semua kaset sudah berisi gambar dan suara bagus berdasarkan kotak cerita yang sudah dibuat".

KONSER
ALAM
RECORD

BAB VI
MENYUSUN GAMBAR *(EDITING)*

KITA SUDAH SELESAI MENGAMBIL GAMBAR ATAU *SHOOTING!*
IYA! DAN, AGAR HASIL REKAMAN ATAU GAMBAR ITU "ENAK" DILIHAT NANTINYA, PERLU DILAKUKAN PENYUNTINGAN ATAU PENYUSUNAN GAMBAR, YANG LEBIH DIKENAL DENGAN SEBUTAN *EDITING!*
EDITING?!
IYA, *EDITING* ... *EDITING* PADA DASARNYA ADALAH MEMILIH-MILIH GAMBAR DENGAN CARA MEMOTONG ATAU MENGGABUNGKAN GAMBAR DEMI GAMBAR SEDEMIKIAN RUPA SEHINGGA LEBIH MENARIK, ...
... PESAN YANG INGIN DISAMPAIKAN JELAS TERUNGKAP, DAN SECARA KESELURUHAN TETAP TERLIHAT SEBAGAI SATU KESATUAN YANG UTUH.

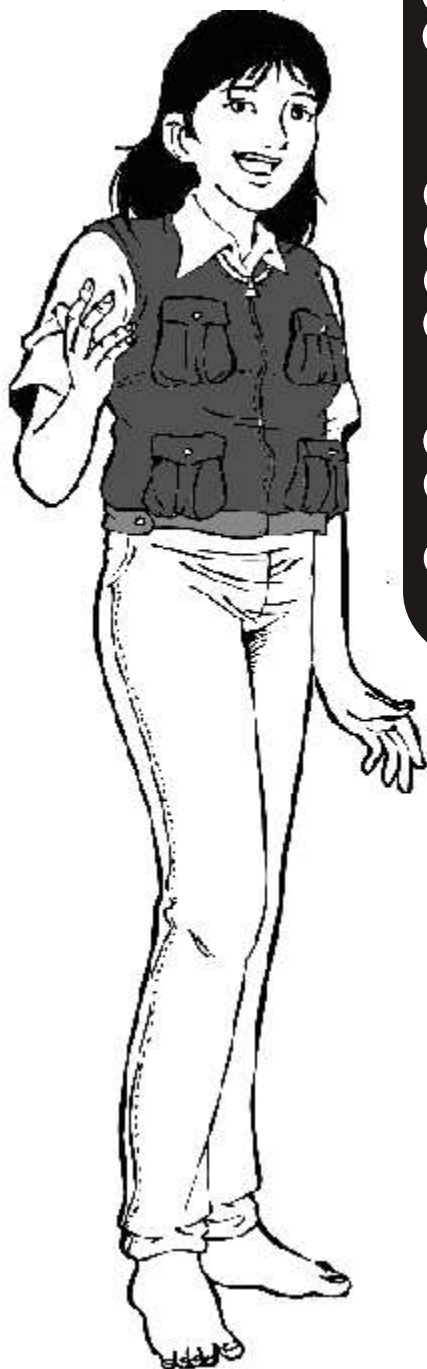
LALU APA SAJA YANG DILAKUKAN PADA SAAT *EDITING*?
YANG DILAKUKAN ANTARA LAIN: MEMOTONG GAMBAR, MENAMBAH TULISAN, MENYISIPKAN PERANTARA *(TRANSISI)* ANTAR GAMBAR, MENAMBAH SUARA, DAN MENGGABUNGKAN SEMUA ITU.
ALAT APA YANG DIGUNAKAN PADA SAAT *EDITING*?
MUTLAK HARUS ADA, KAMERA VIDEO DAN SEPERANGKAT KOMPUTER YANG MEMADAI ...
... BERIKUT PROGRAM YANG BISA DIGUNAKAN UNTUK *EDITING*.

WAH, WAH, SEPERTINYA AKAN SULIT... KAMERA VIDEO SAJA KITA DAPATKAN DARI MEMINJAM, ... BAGAIMANA PULA KITA BISA MENDAPATKAN SEPERANGKAT KOMPUTER?!
YA DENGAN MEMINJAM LAGI ... ATAU, ... JIKA MEMUNGKINKAN, ... ADA DANA YANG CUKUP... KITA BISA MENYEWA SEPERANGKAT KOMPUTER UNTUK *EDITING* ITU, BAHKAN ORANG YANG BERTUGAS UNTUK MELAKUKAN *EDITING* PUN BISA KITA SEWA.
OH, BEGITU YA?

Perhatikan juga kemampuan dan keterbatasan kita. Proses *editing* atau menyusun gambar rekaman membutuhkan waktu yang lama, maka batasi dan sesuaikan materi yang akan di-*edit* dengan waktu dan peralatan yang kita miliki.

Catatan:
Sebaiknya kita tonton *(preview)* bersama warga hasil rekaman yang kita peroleh di lapangan. Bahas bagian demi bagian untuk mengetahui bagian mana yang sesungguhnya bisa dipotong kemudian disusun menjadi kepingan cerita yang bermutu.

JADI, UNTUK MELAKUKAN *EDITING* KITA HARUS MEMPERHATIKAN BATASAN WAKTU! ... BATAS WAKTU UNTUK MELAKUKAN *EDITING,* SERTA BATAS WAKTU UNTUK MATERI YANG AKAN DI-*EDIT* ITU.
BATAS WAKTU UNTUK MATERI YANG AKAN DI-*EDIT* ITU, MAKSUDNYA, BAGAIMANA?
ARTINYA, GAMBAR-GAMBAR HASIL PENG-*EDIT*-AN ITU HARUS DISESUAIKAN DENGAN JANGKA WAKTU PEMUTARAN YANG TELAH DIRENCANAKAN. MISAL, KITA TELAH MERENCANAKAN UNTUK MEMBUAT VIDEO DENGAN JANGKA WAKTU PEMUTARAN SELAMA SEPULUH MENIT, MAKA SELAMA PROSES *EDITING* DIUPAYAKAN AGAR GAMBAR-GANBAR HASIL PENG-*EDIT*-AN ITU BISA PULA TEPAT BERJANGKA WAKTU PUTAR SEPULUH MENIT.

HAL-HAL LAIN YANG HARUS DICERMATI SEBELUM MELAKUKAN *EDITING* !

1. Pastikan semua kaset telah ter-*logging* dengan baik.
2. Pisahkan *shot* yang tidak baik *(NOT GOOD).*
   Masukkan hanya *shot* yang baik saja *(OK).*
   Ingat, semakin banyak shot kita pilih, semakin besar data yang kita simpan dalam *harddisk*.
3. Siapkan materi *edit* (kaset) dan kamera.
4. Pastikan kamera dalam ***VCR mode*** *(baca buku panduan pemakaian kamera).*
5. Pastikan kamera terhubung dengan *firewire* ke komputer.
6. Hindari penggunaan baterai, gunakan adaptor. Proses *capture* *(memindahkan isi kaset ke komputer)* akan terganggu apabila baterai kamera habis.
7. Pastikan masih ada ruang harddisk yang cukup.
8. Lakukan *batch capture* (memindahkan semua isi kaset yang telah ter- *logging* di komputer).
9. Setelah itu lakukan *editing.*

1. Mulailah meng-*edit* dengan *scene* yang paling siap untuk di-*edit*. Jangan memaksakan *editing* sesuai urutan skenario. Ingat, *editing* yang kita lakukan adalah ***non-linier editing***. *Editing* tidak harus dimulai berurutan dari awal hingga akhir.

2. Cari semua kemungkinan dalam menyusun gambar, jangan terpaku pada skenario, terkadang skenario tidak dapat berfungsi dengan baik. Jangan ragu untuk bereksperimen dalam menyusun gambar. Ingat percobaan Kuleshov dan Pudovkin.

3. Biarkan film kita menemukan bentuknya sendiri. Jangan memaksakan ide kita ke dalam film kita. Ingat editor bekerja dengan materi, bukan dengan ide.

4. Putar ulang *(play back)* hasil *editing* kita setiap kali menyusun satu gambar, periksa kembali apakah gambar yang baru kita susun sudah sesuai dengan apa yang kita mau. Jika belum sesuai, kembali ke hal nomor 2.

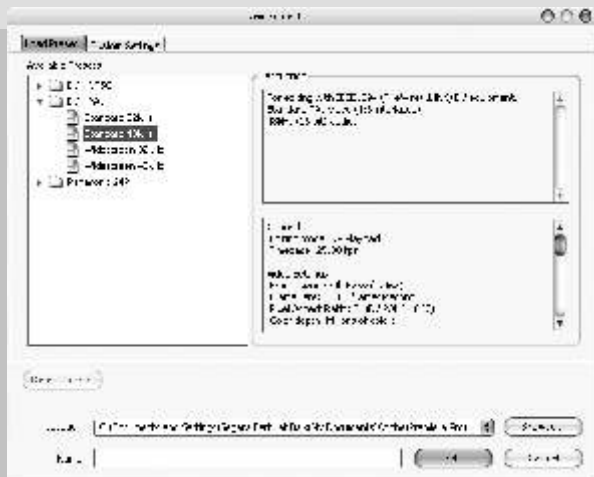
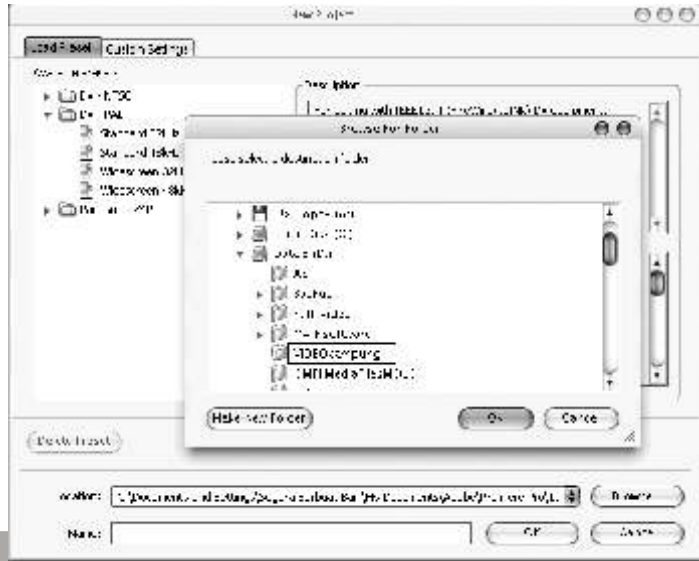
5. Posisikan diri kita juga sebagai penonton ketika menonton hasil *edit*-an kita. Tanyakan pada diri kita apakah kita menerima pesan yang ingin disampaikan. Jangan ragu untuk meminta pendapat orang lain untuk menilai hasil *edit*-an kita.

6. Diskusikan susunan gambar kita dengan sutradara, tetapi janganlah terlalu bergantung kepadanya.

7. *Editing* memerlukan energi dan konsentrasi penuh. Istirahatlah sejenak ketika badan atau pikiran kita sudah lelah.

8. Simpan hasil *edit*-an kita sesering mungkin.

Meng-*edit* dengan *Adobe Premiere Pro*

Daftar di bawah ***Recent Projects (*.prproj)*** adalah nama *project* yang sudah dibuka sebelumnya.
New Project : pilihan untuk memulai project baru
Open Project : pilihan untuk membuka project yang sudah dimulai sebelumnya
Help : pilihan untuk membaca bantuan
Exit : pilihan untuk keluar dari aplikasi ***Adobe Premiere Pro***

Biarkan pilihan pada **DV - PAL > Standard 48KHz** yang merupakan *setting standar* untuk *editing* menggunakan DV/miniDV.
Beri nama *project* (judul film) pada kolom *name.*
Pada kolom *location*, pilih lokasi untuk menyimpan data kita. Hindari penggunaan *drive C* untuk menyimpan data. Tekan tombol *browse* di sebelah kotak *location* untuk memindahkan lokasinya.

Tentukan lokasi penyimpanan *project*, kalau perlu buat satu *folder* baru untuk menyimpan data kita. Untuk itu tekan tombol *Make New Folder*. Setelah *folder* baru dibuat, beri nama untuk memudahkan kita mengingatnya.
Setelah selesai menentukan lokasi penyimpanan dan memberi nama *project*, selanjutnya kita akan masuk ke dalam aplikasi ***Adobe Premiere® Pro.***

- Biarkan pilihan *Audio and Video* pada kotak c*apture* karena kita akan memindah gambar *(video)* dan suara *(audio)*
- Tentukan lokasi penyimpanan data yang sudah di-*logging*. Sebelumnya kita harus membuat *bin (folder)* pada jendela p*roject* (untuk membuatnya tekan *File* > *New* > *Bin*. Setelah itu beri nama yang sesuai dengan isi *bin* tersebut).
- Tekan *bin* tersebut sesuai dengan *bin* yang ingin kita pilih (misal, *bin* kaset 01 untuk kaset 1).
- Jangan lupa untuk mengisi nama kaset pada bagian *Tape Name*.
  Bagian *Clip Name* adalah kotak untuk mengisi nama *clip* (*shot* atau gambar) yang ingin dimasukkan berdasarkan *Time Code* pada kaset.

Pada bagian *Description, Scene, Shot (Take)* dan *Log Note* bisa diabaikan.

Pada kotak bagian *Timecode*, terdapat tiga baris angka yang merupakan *timecode* awal dan akhir dari *clip* yang ingin kita masukkan dan durasi dari *clip* yang sudah kita masukkan *timecode*-nya.

Masukkan *timecode in* pada baris pertama (sejajar dengan tombol *Set In*), setelah itu masukkan *timecode out* pada baris yang kedua (sejajar dengan tombol *Set Out*). Setelah itu angka pada baris yang ketiga (sejajar dengan tombol *Log Clip*) akan menunjukkan durasi dari *clip* yang ingin kita masukkan. Perhatikan angka pada baris ini. Apakah panjang *clip* yang ingin dimasukkan sudah sesuai atau belum.

Setelah selesai memberi nama *clip*, mengisi *timecode* dan memberi nama kaset, setelah itu tekan tombol *Log Clip*. *Clip* yang sudah di-*log* akan masuk ke dalam *bin* yang kita pilih.

Lakukan lagi dari awal untuk semua *clip* yang ingin dimasukkan ke dalam komputer. Ingat, pisahkan *shot* yang tidak baik *(NOT GOOD)*.

Untuk melakukannya, pilih semua *clip* yang ingin kita pindahkah atau *capture*. Setelah semua atau sebagian *clip* terpilih, kemudian tekan *File > Batch Capture*. ***Adobe Premiere® Pro*** akan memindahkan secara otomatis berdasarkan *timecode* yang sudah dimasukkan. Sebelumnya pastikan bahwa kamera sudah terhubung dengan *firewire* dan berada pada posisi *VCR (player)*.

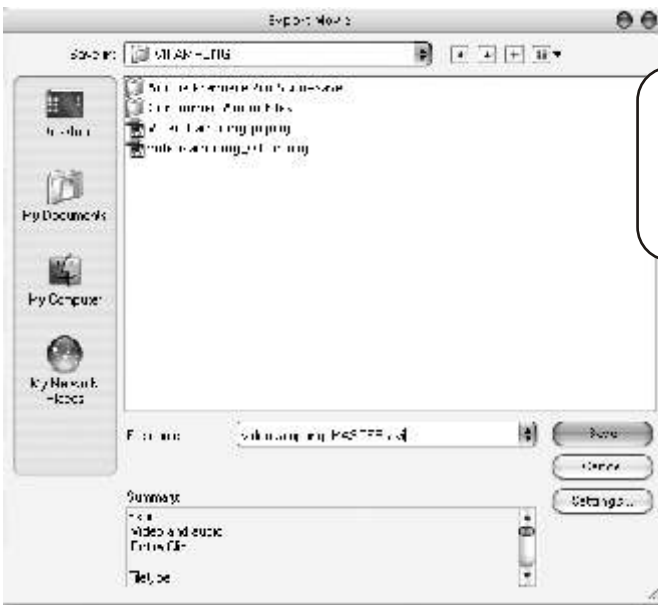
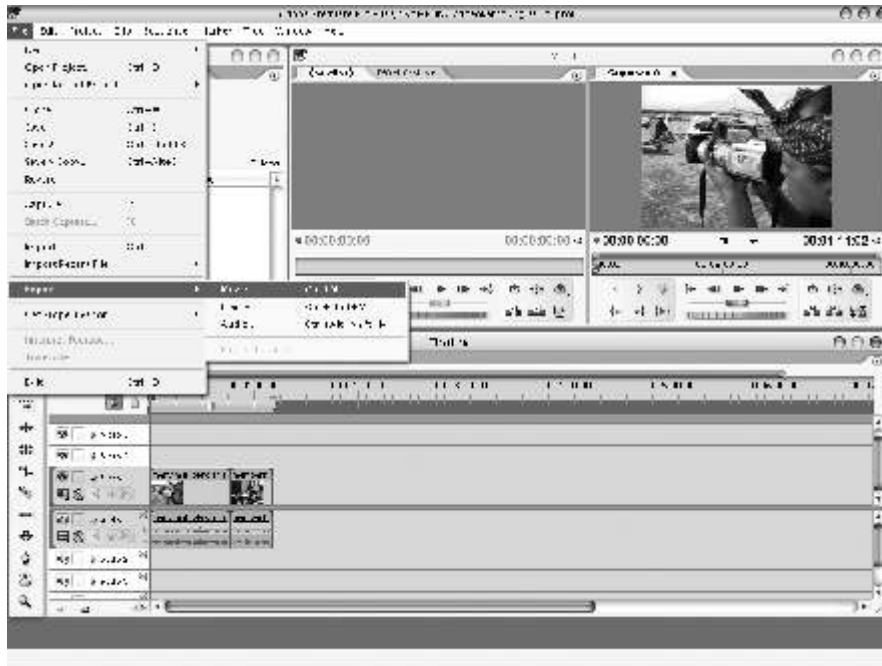
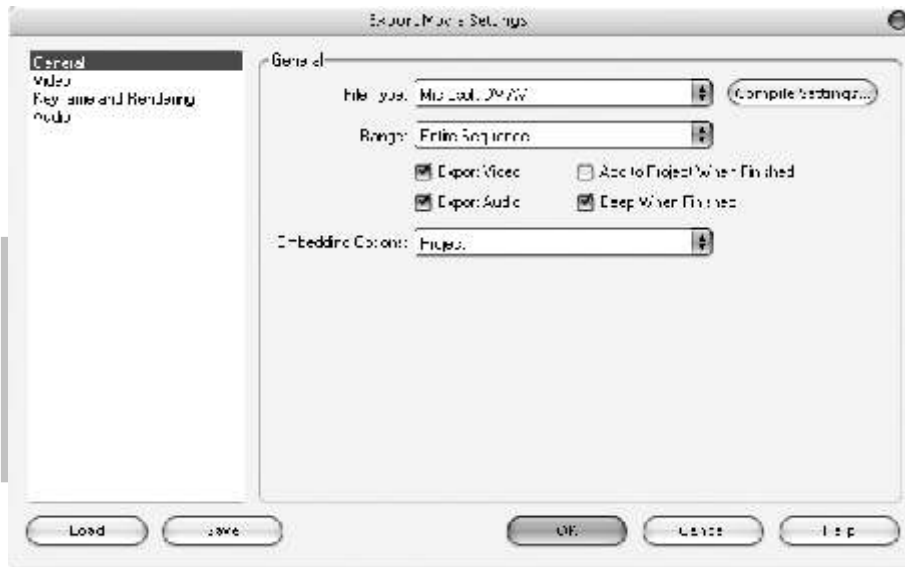
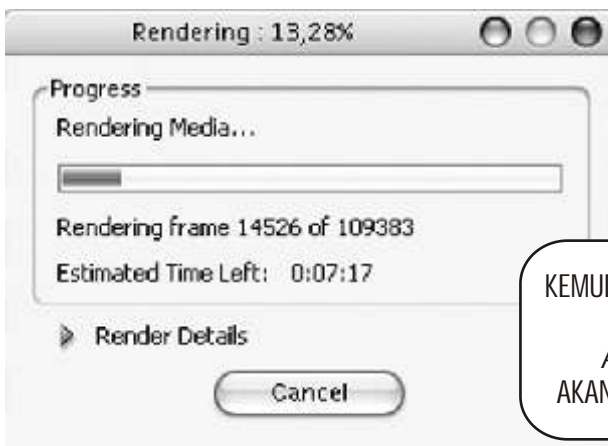
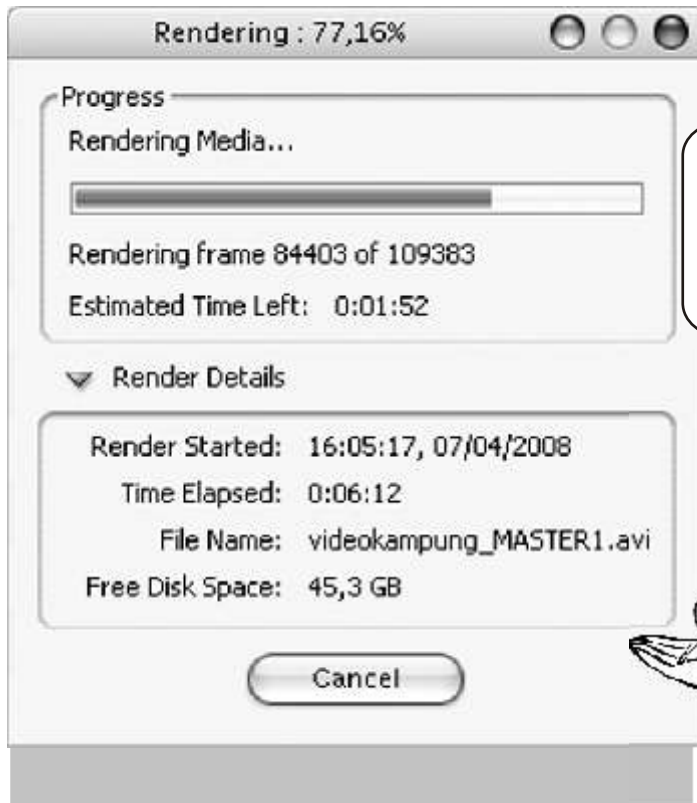
Print

TAHAP TERAKHIR,
SETELAH SELESAI MELAKUKAN EDITING, ADALAH MEMINDAHKAN FILM KE BENTUK AKHIR.

ITU SEPERTI KETIKA KITA MENGETIK KEMUDIAN MEMINDAHKANNYA (MENCETAK) KE KERTAS.
ADA BEBERAPA PILIHAN MEDIA UNTUK PENYIMPANAN HASIL AKHIR, ANTARA LAIN :

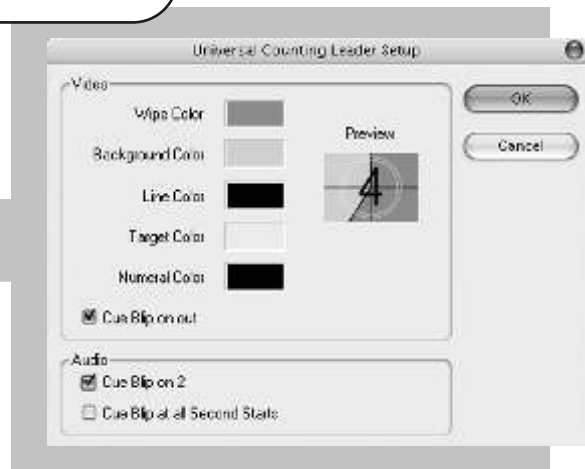
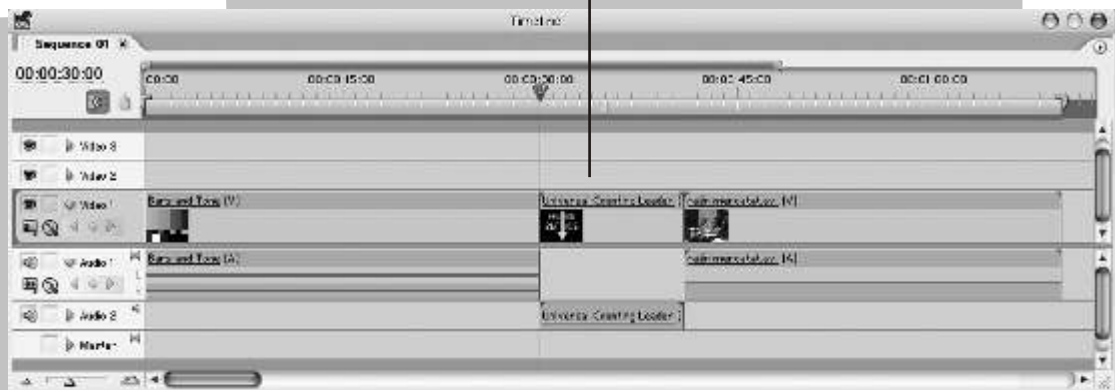
- Kaset *Mini DV*, yang merupakan media penyimpanan dengan kualitas gambar yang terbaik
- *VCD,* untuk memudahkan pemutaran film
- *File Data* di komputer

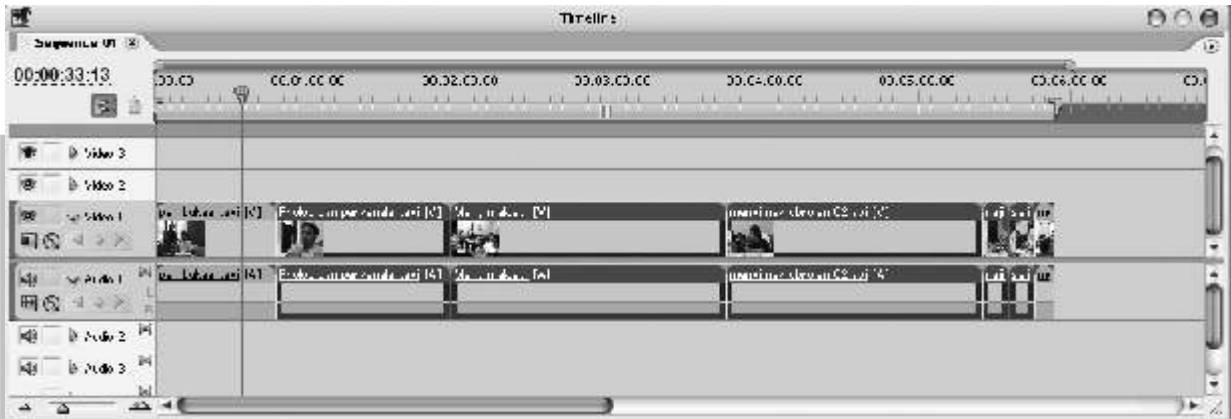
SEBELUMNYA, PASTIKAN PADA BAGIAN AWAL DAN AKHIR *TIMELINE*, TIDAK BERISI *CLIP* ATAU *SHOT* YANG TIDAK DIINGINKAN.

Letakkan *clip* pertama pada awal *timeline* (pada posisi *timecode 00:00:00:00*).
Untuk membuat VCD, terlebih dahulu kita harus membuat *file* data komputer. Untuk menjaga kualitas, terlebih dahulu kita akan memindahkannya ke *format AVI.*

Tentukan lokasi penyimpanan data, usahakan menyimpannya dalam satu *folder* yang sama dengan *project* kita. Buatlah *folder* baru di dalam *folder* tersebut agar memudahkan kita mencarinya. Beri nama *final* pada *folder* baru tersebut. Setelah itu simpanlah di dalam *folder* tersebut. Berikan tambahan nama *master* pada nama *file* kita (misal: [judul film] *master.avi*). Sehingga kita dengan mudah dapat membedakan file tersebut. Sebelum menekan tombol *save*, tekan tombol *setting* terlebih dahulu.

Biarkan pilihan pada pilihan *Microsoft DV AVI* dan *Entire Sequence*. Centang kotak *Export Video* dan *Export Audio* untuk memindahkan gambar dan suara dari *project* kita. Biarkan kotak *Add to Project When Finished* tidak tercentang agar *file* yang kita ekspor tidak perlu masuk ke dalam *project*. Centang kotak *Beep When Finished*, sehingga komputer akan mengeluarkan suara bel ketika proses ekspor sudah selesai. Setelah itu tekan OK.

Pada tampilan ini ditampilkan waktu perkiraan untuk melakukan *rendering*. Perkiraan ini ditunjukkan dengan prosentasi yang sudah di-*render*, diagram baris dan waktu perkiraan *(Estimated Time Left)*. Pada tampilan ini juga terlihat banyaknya *frame* yang ada pada *timeline* atau hasil akhir film.

Pada tampilan ini kita bisa melihat waktu yang sudah terpakai (*Time Elapsed)* untuk *rendering* dan sisa *harddisk* kita (*Free Disk Space*).

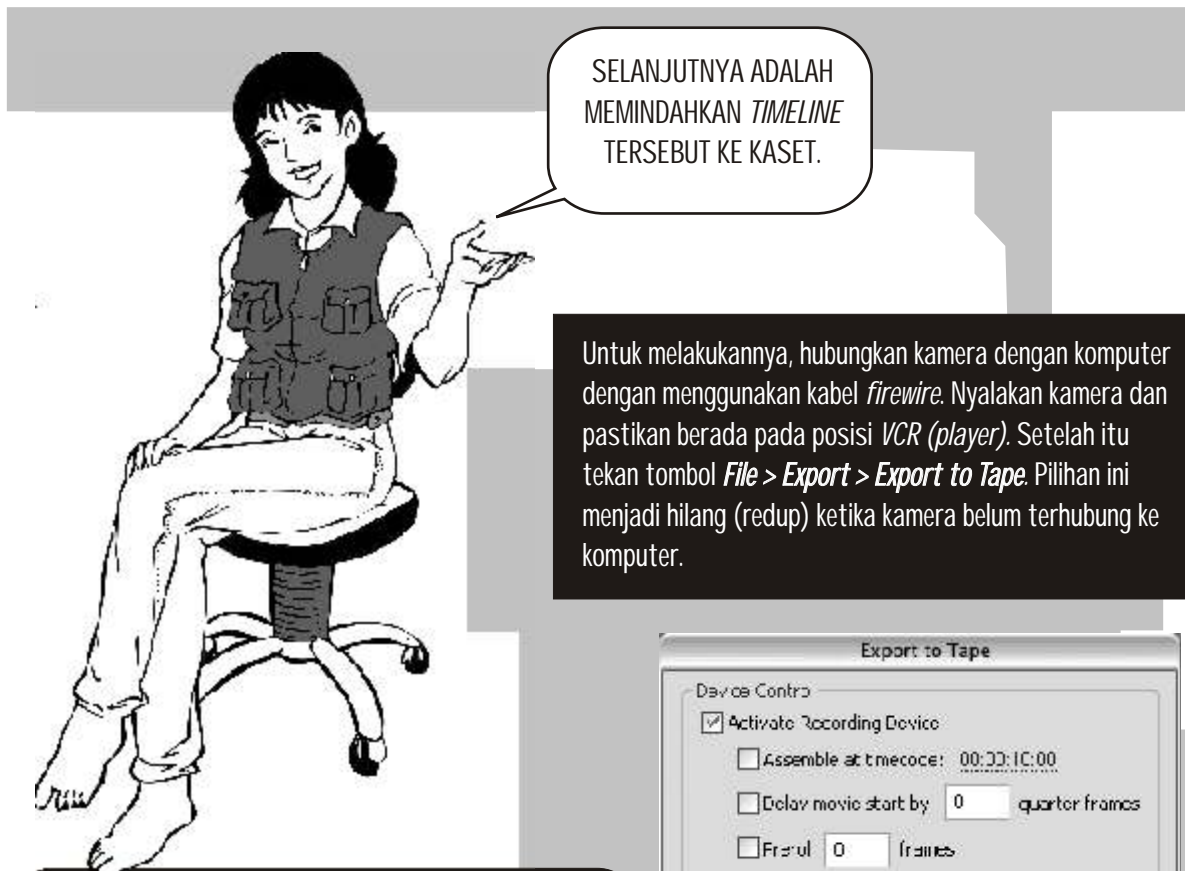
Setelah proses *rendering* selesai, kita sudah memiliki satu file baru yang merupakan hasil akhir dari film kita. *File* dengan tipe *Microsoft DV AVI* ini merupakan tipe *file video* dengan kualitas terbaik.

PERHATIKAN SEBERAPA BESAR RUANG YANG DIGUNAKAN *FILE* INI. KLIK KANAN PADA *FILE* TERSEBUT, KEMUDIAN PILIH *PROPERTIES*.

UNTUK MEMINDAHKAN FILM KITA KE KASET BARU, DIBUTUHKAN *COLORBAR* YANG BERFUNGSI SEBAGAI PATOKAN WARNA. BERIKUT ADALAH MERUPAKAN TAMPILAN DARI *COLORBAR*.
Untuk membuatnya, tekan *File* > *New* > *Bars and Tones*. File tersebut akan muncul di jendela *project*. Letakkan file tersebut di awal *timeline* (dengan menggeser *timeline* yang sudah ada) sepanjang 30 detik. Setelah itu buatlah *Universal Counting Leader* yang berfungsi sebagai hitungan mundur untuk mulainya film kita. Untuk membuatnya tekan *File* > *New* > *Universal Counting Leader*.
TEKAN *OK*. SETELAH ITU *FILE* AKAN TERSIMPAN DI JENDELA *PROJECT*. LETAKKAN SETELAH *COLORBAR* DAN SEBELUM FILM.
Universal Counting Leader Setup
Video
Wipe Color
Background Color
Line Color
Target Color
Numeral Color
Preview
OK
Cancel
Cue Blip on out
Audio
Cue Blip on 2
Cue Blip at all Second Starts

Agar kaset masih bisa digunakan untuk film lainnya, berikan gambar hitam (*black video*) pada akhir *timeline.* Minimal sepanjang 10 detik (lebih panjang lebih baik). Untuk membuat gambar hitam, tekan *File* > *New* > *Black Video.*
Gambar tersebut akan masuk ke jendela *project.* Letakkan pada akhir *timeline.* Tambahkan durasinya dengan menarik ujung belakang *clip* tersebut (hal yang sama dilakukan untuk merubah durasi *colorbar*).

PERHATIKAN PADA *BARS AND TONES*, SELAIN TERDAPAT GAMBAR *COLORBAR* JUGA TERDAPAT SUARA *TONE* YANG MERUPAKAN PATOKAN SUARA.

Clip yang sudah di-*render* akan berubah warna menjadi hijau. ***Work Area Bar*** adalah garis kuning kecoklatan yang berada di atas garis merah tersebut.

Apabila garis tersebut tidak meliputi semua *timeline*, maka bagian yang tidak terliput tidak akan di-*render* dan kita tidak bisa melakukan pemindahan ke kaset.

BILA GARIS *CLIP* BERWARNA MERAH, MAKA *CLIP* TERSEBUT MEMBUTUHKAN *RENDER*.

Untuk melakukannya, hubungkan kamera dengan komputer dengan menggunakan kabel *firewire*. Nyalakan kamera dan pastikan berada pada posisi *VCR (player)*. Setelah itu tekan tombol ***File* > *Export* > *Export to Tape***. Pilihan ini menjadi hilang (redup) ketika kamera belum terhubung ke komputer.

Pastikan kotak ***Activate Recording Device*** tercentang. Selanjutnya proses pemindahan akan dilakukan secara otomatis.

BAB VII
VIDEO YANG BER-KAMPUNG

INILAH SAAT YANG PALING KITA TUNGGU ...!
IYA! VIDEO YANG TELAH KITA BUAT AKAN DITONTON OLEH BANYAK ORANG.
YANG PALING PERTAMA MENONTON VIDEO BUATAN KITA INI,
... ITU DIA! ... TENTU SAJA PARA TOKOH DALAM VIDEO...
DAN ITU JUGA! ...WARGA ATAU KELOMPOK YANG DIWAKILI DALAM VIDEO.

PALING BAHAGIA KETIKA PENONTON NANTI MEMBERIKAN TEPUK TANGAN DAN SANGAT SUKA KARENA FILM YANG KITA BUAT DAPAT MEWAKILI APA YANG MEREKA INGIN SAMPAIKAN.
BAGUUS ...! SETUJUU ...!! HOREEE ...!!!
TAPI APA YANG TERJADI KETIKA PENONTON KEMUDIAN MALAH MENCEMOOH DAN TIDAK SETUJU DENGAN APA YANG DITAYANGKAN DALAM VIDEO?
ALIH-ALIH VIDEO KITA BERTUJUAN MEMBANTU MENYUARAKAN KEPENTINGAN WARGA ATAU KELOMPOK, AKHIRNYA VIDEO KITA JUSTRU MEMBERIKAN PANDANGAN YANG BURUK MENGENAI PARA TOKOH-TOKOHNYA.
APA-APAAN ...! YANG BENAR SAJA ...!! ITU NGAWUR ...!!!

MISALNYA SAJA DALAM VIDEO TENTANG PENEBANGAN HUTAN SECARA LIAR.
MENURUT KITA, PEMECAHAN MASALAH YANG DIHARAPKAN ADALAH
PEMERINTAH BISA MENETAPKAN LEBIH BANYAK PERATURAN YANG TERPERINCI MENGENAI PENEBANGAN HUTAN YANG RESMI DAN YANG LIAR.
TAPI MUNGKIN ADA BEBERAPA ANGGOTA WARGA ATAU KELOMPOK YANG BERPIKIRAN LAIN
DAN MEMILIH UNTUK MENEKANKAN PEMBERIAN DUKUNGAN DANA BAGI POLISI ADAT SEBAGAI PEMECAHAN MASALAH YANG LEBIH NYATA.
BUKU TABUNGAN BANK
ANGGARAN PENGAMANAN HUTAN
PENJAGA HUTAN

SIAPA YANG HARUS DIIKUTI?

BAGAIMANA BISA MEMPERTEMUKAN BERBAGAI KEPENTINGAN DAN PENDAPAT WARGA ATAU KELOMPOK?

CARA APA YANG BAIKNYA DIGUNAKAN?

PERBANYAK UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN

PERBANYAK DANA UNTUK PENGAMANAN HUTAN

SAYA ADALAH WARGA KAMPUNG,
APA YANG SAYA BUAT ADALAH SAMA DENGAN PIKIRAN WARGA.
APAKAH BENAR BEGITU?
KAMPUNG KAN TIDAK SERAGAM?
SEORANG PEMBUAT VIDEO KAMPUNG HARUS MAMPU MELIHAT PERSOALAN DARI BERBAGAI PIHAK.

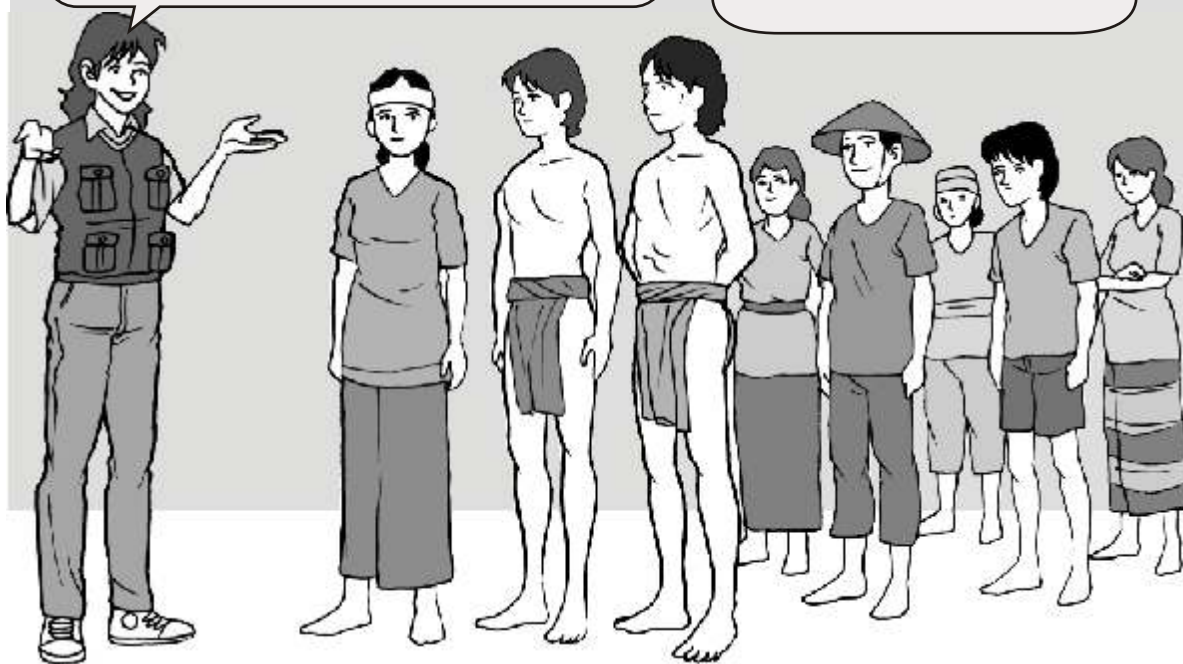
INI HARUS DISADARI BETUL. JIKA TIDAK, MAKA KITA AKAN MELAKUKAN KESEWENANG-WENANGAN DENGAN MEMBUAT HANYA APA YANG KITA MAU!

LALU APA YANG SEHARUSNYA DILAKUKAN?
1
LIBATKAN SEJAK AWAL
PROSES PEMBUATAN VIDEO KAMPUNG TERDIRI ATAS **PERSIAPAN**, **PENGAMBILAN** GAMBAR, DAN **PENGATURAN** GAMBAR.
LIBATKANLAH WARGA KAMPUNG KITA DALAM SETIAP PROSES TERSEBUT,
SEHINGGA KITA BISA MENGERTI APA YANG ORANG LAIN PIKIRKAN MENGENAI PERSOALAN YANG KITA BUAT VIDEONYA.

2

TETAPKAN SUATU CARA

MELIBATKAN PERWAKILAN WARGA KAMPUNG DALAM PROSES PENBUATAN VIDEO, BUKANLAH HAL YANG SULIT.

TENTU TAK PERLU DI SETIAP LANGKAH SELALU MELIBATKAN PERWAKILAN KAMPUNG

3

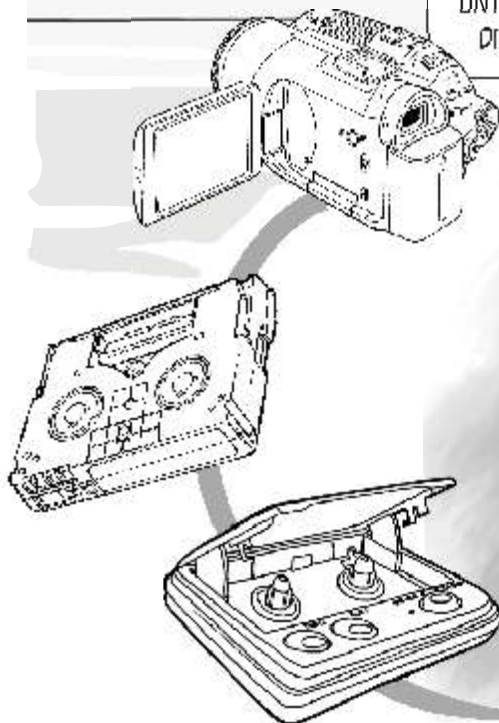
JADIKAN REKAN KERJA

MEREKA BISA SAJA BUKAN YANG MENGAWASI , MELAINKAN JADI REKAN KERJA YANG AKAN MEMBERI INSPIRASI.

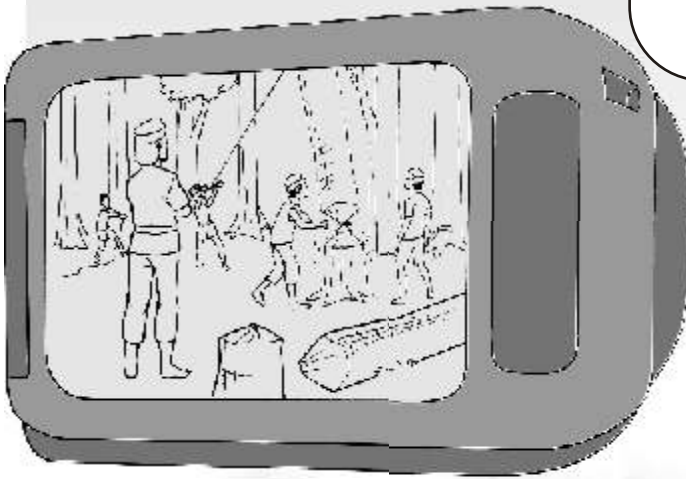
KALAU PERLU, BUAT ATURAN SEDERHANA SEBAGAI PEDOMAN

AGAR VIDEO TIDAK DIBUAT OLEH SEORANG "SUTRADARA" YANG BERKUASA PENUH SEDANGKAN REKAN KERJA LAINNYA HANYA SEKEDAR "PEMBANTU" SAJA.

SUTRADARA

4
PEMUTARAN BERSAMA
PALING BAIK ADALAH SENANTIASA MELAKUKAN PEMUTARAN BERSAMA,
BAIK ITU UNTUK HASIL PENGAMBILAN GAMBAR ATAU HASIL AKHIR FILM. PEMUTARAN BERSAMA INI TIDAK HANYA UNTUK MEMINTA PERSETUJUAN DARI PERWAKILAN KOMUNITAS,
TETAPI LEBIH PENTING IALAH PEMUTARAN ITU SENDIRI MENJADI AJANG KOMUNITAS UNTUK BERDIALOG MENGENAI PERSOALAN-PERSOALAN YANG ADA.
PERHATIAN! MESKIPUN VIDEO SANGAT MUDAH UNTUK DIPUTAR ULANG GAMBARNYA DAN DILIHAT SEKETIKA ITU JUGA,
IKUTILAH PETUNJUK YANG BENAR BAGAIMANA **MENGULANG** SEBUAH KASET YANG TELAH TEREKAM. JANGAN LUPA UNTUK SENANTIASA MEMBAWA ALAT PEMUTAR ULANG (*REWINDER*) KASET!

DALAM PROSES *EDITING* VIDEO KAMPUNG, SANGAT PENTING UNTUK MELIBATKAN PERWAKILAN WARGA KAMPUNG.
PADA TAHAP *EDITING* , KITA AKAN MENENTUKAN MANA MATERI YANG AKAN MASUK DALAM VIDEO DAN MANA YANG AKAN DIBUANG.

YANG TERAKHIR, PADA SAAT MELAKUKAN PEMUTARAN VIDEO, PERLU DIINGAT, PEMUTARAN VIDEO BUKANLAH ALAT **HIBURAN** SAJA,
TAPI BISA MENJADI **PENCETUS DISKUSI** YANG BAIK DAN PRODUKTIF BAGI KEPENTINGAN BERSAMA.
SEBERAPA PUN PANJANG SEBUAH VIDEO, PASTI TIDAK AKAN CUKUP UNTUK MENGUNGKAPKAN APA YANG KITA INGIN SAMPAIKAN.
UNTUK ITU, SEBELUM PEMUTARAN, ADA BAIKNYA MEMBERIKAN GAMBARAN KEPADA PENONTON APA SESUNGGUHNYA TUJUAN VIDEO ITU DIBUAT.
1.TUJUAN
2.PESAN
3.HARAPAN

HAL-HAL PENTING YANG DISAMPAIKAN
DALAM PENGANTAR:
1 TUJUAN PEMBUATAN VIDEO
2 PESAN-PESAN YANG INGIN DISAMPAIKAN
3 TINDAKAN PENONTON YANG DIHARAPKAN
MISALNYA, VIDEO TENTANG SEORANG PENJAGA ADAT YANG MENGAWASI PENEBANGAN DI HUTAN ADAT. DALAM VIDEO DIPERLIHATKAN KESUNGGUHAN DARI SANG TOKOH TERHADAP PENJAGAAN HUTAN. TAPI KEMUDIAN TIDAK ADA PENJELASAN YANG CUKUP MENGENAI TINDAKAN APA YANG DIHARAPKAN DARI PENONTON. PENGANTAR MENJADI PENTING UNTUK MENGARAHKAN PERHATIAN PENONTON SAAT MELIHAT VIDEO.

SETELAH PEMUTARAN VIDEO SELESAI, MULAILAH MENGAJAK PENONTON UNTUK **BERDISKUSI**. GUNAKAN ALAT PERAGA (SEPERTI PAPAN TULIS) UNTUK MEMPERJELAS HAL-HAL YANG KITA SAMPAIKAN.
1.TUJUAN
2.PESAN
3.HARAPAN